

**MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DENGAN
MENGUNAKAN METODE PERMAINAN ALAM**

SKRIPSI



Oleh :

Rimelda Paramourine

201310230311301

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2017

**MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DENGAN
MENGUNAKAN METODE PERMAINAN ALAM**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
Sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana psikologi**

Oleh :

Rimelda Paramourine

201310230311301

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Permainan Alam
2. Nama Peneliti : Rimelda Paramourine
3. NIM : 201310230311301
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian :

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal

Dewan penguji

Ketua Penguji : Dr. Iswinarti, M.Psi. ()

Anggota Penguji : 1. Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi ()

2. Yuni Nurhamida, S.Psi, M.Si ()

3. Dr. M Salis Yuniardi, M.Si ()

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iswinarti, M.Psi.
M.Psi.,

Adhyatman Prabowo, S.Psi.,

Malang, 08 April 2017

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M.Psi.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rimelda Paramouine

NIM : 201310230311301

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Permainan Alam

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan skripsi/karya ilmiah dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak Bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 08 April 2017

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang Menyatakan

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si`

Imelda Paramourine

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Permainan Alam” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Iswinarti, M.Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang sekaligus Pembimbing I yang selalu bijaksana dan sabar memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi., selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si., selaku Ketua Program Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Yudi Suharsono, S.Psi., M.Si., selaku dosen wali penulis yang telah mendukung dan memberi pengarahan sejak awal perkuliahan sehingga akhirnya skripsi ini selesai.
5. Ayah dan Ibu yang selalu menyelipkan nama penulis dalam setiap do'a-do'anya dan curahan kasih sayangnya yang tiada tara. Hal ini merupakan kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus memiliki motivasi dalam perkuliahan dan proses pengerjaan skripsi ini.
6. Saudariku tercinta yang telah banyak memberi semangat, dukungan dan do'anya.
7. TK.Anak Alam, Asrikaton, ABD-Shleh Malang yang telah memberikan ijin dan bersedia menjadi subjek penelitian.
8. Teman-teman Fakultas Psikologi khususnya angkatan 2013 kelas E yang selaku memberikan semangat dan juga membantu proses turun lapang penulis.
9. Laboratorium Fakultas Psikologi beserta rekan asisten, untuk setiap dukungan dan bantuan selama ini.

10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya pembaca pada umumnya.

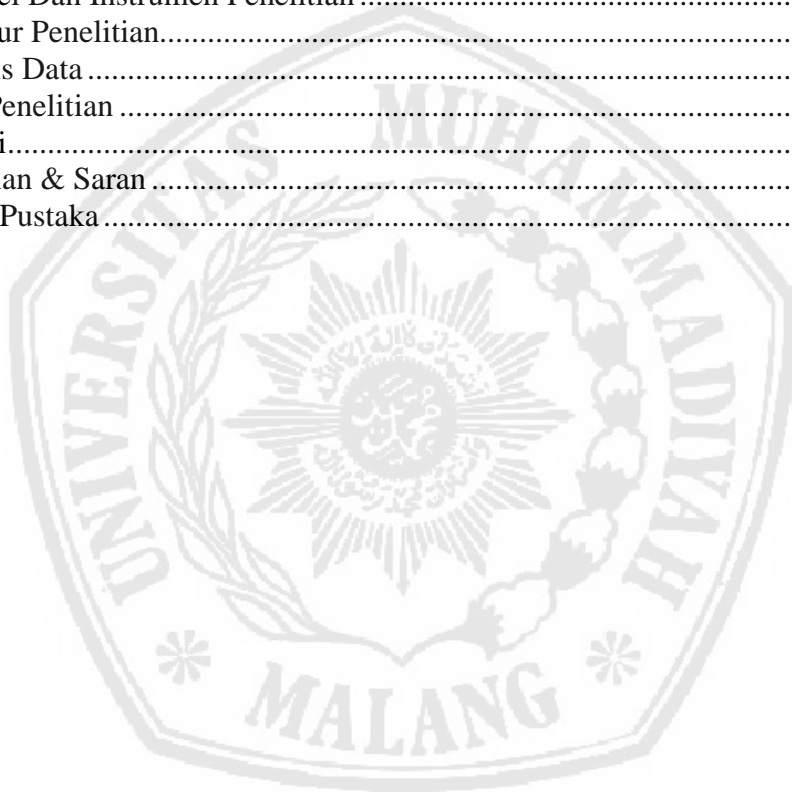
Malang, 08 April 2017
Penulis

Rimelda Paramourine



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	iii
Daftar Tabel	iv
Daftar Gambar.....	v
Daftar Lampiran	vi
Abstract	1
Pendahuluan	2
Landasan Teori.....	5
Metode Penelitian.....	12
Rancangan Penelitian	12
Subjek Penelitian.....	12
Variabel Dan Instrumen Penelitian	12
Prosedur Penelitian.....	14
Analisis Data	14
Hasil Penelitian	17
Diskusi.....	21
Simpulan & Saran	23
Daftar Pustaka	25



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian Control Group Pretest Posttest Design	12
Tabel 2. Hasil Skor Skala Pada Kelompok Eksperimen	16
Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Kreativitas Kelompok Kontrol.....	17
Tabel 4. Hasil Analisa Selisih (Delta/ Δ) Kelompok Kontrol.....	18
Tabel 5. Hasil Pretest dan posttest Kreativiats Kelompok Eksperimen	18
Tabel 6. Hasil Analisa Selisih (Delta/ Δ) Kelompok Eksperimen	19
Tabel 7. Uji <i>independent sample t-test pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	20
Tabel 8. Uji <i>paired sample t-test</i>	20



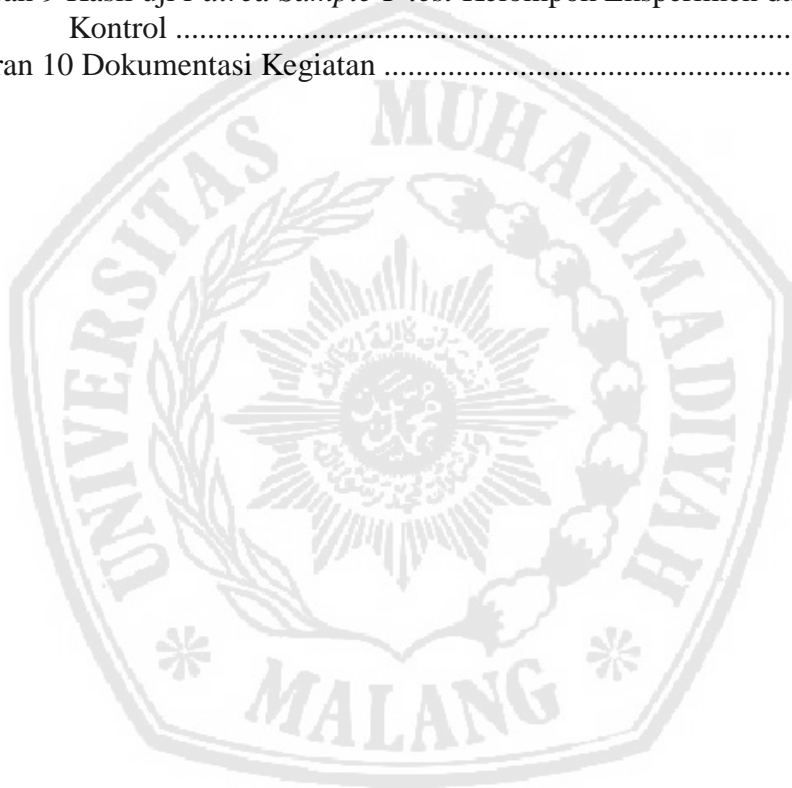
DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.** Diagram Hasil Pretest dan Posttest Kreativitas Kelompok Kontrol ...17
Gambar 2. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Kreativitas Kelompok
Eksperimen19



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Kegiatan	29
Lampiran 2 Laporan Hasil Try Out Modul Kegiatan.....	36
Lampiran 3 Hasil Pretest-Posttest Kreativitas Figural Kelompok Eksperimen	38
Lampiran 4 Hasil Pretest-Posttest Kreativitas Figural Kelompok Kontrol.....	39
Lampiran 5 Hasil Observasi Kegiatan Pemberian Perlakuan Permainan Alam	40
Lampiran 6 Input hasil Pretest <i>Z-score</i> dan <i>T-score</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	46
Lampiran 7 Input hasil Post-test <i>Z-score</i> dan <i>T-score</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	47
Lampiran 8 Hasil <i>Independent Sample T-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	48
Lampiran 9 Hasil uji <i>Paired Sample T-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	51
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan	52



MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN ALAM

Rimelda Paramourine

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

rimeldaparamourine@gmail.com

Anak usia dini atau sering disebut sebagai usia emas (*golden age*), dimana anak-anak mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Pembelajaran yang dilakukan di alam terbuka akan membuat mereka senang karena disana mereka dapat belajar melalui pengalaman secara langsung (*experiential learning*). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pada anak dengan menggunakan permainan alam. penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan menggunakan model *control group pre-test post-test design* dengan jumlah 20 subjek dari sekolah taman kanak-kanak anak alam. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking Figural Form B (Circle Test)*. Hasil analisis data dengan menggunakan uji analisis uji *paired sampel t-test* dengan hasil sebagai berikut $Z = -11.603$ dan $p = 0.423$ ($p > 0.05$) berdasarkan data dari hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat perbedaan tingkat kreativitas yang signifikan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa permainan alam guna meningkatkan kreativitas pada anak TK anak alam.

Kata kunci : Kreativitas, Anak usia dini, Permainan alam

Early childhood or often referred to as the golden age (golden age), in their early childhood priority to play while learning and learn while playing. Lessons are conducted in the open will make them happy because there they can learn through direct experience (experiential learning). The purpose of this study is to promote creativity in children by using alam. penelitian game is a quasi-experimental study using a model control group pre-test post-test design with 20 subjects the number of school anak alam children kindergarten is used in this research is to use the Torrance Test of Creative Thinking figural Form B (Circle Test). The results of data analysis using analysts test paired samples t-test with the following results $Z = -11.603$ and $p = 0.423$ ($p > 0.05$) based on data from the study showed there is no significant difference in the level keativitas experimental group after treatment is given in the form of the game nature in order to promote creativity in children kindergarten child of nature

Keywords: Creativity , early childhood , nature game

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Menurut Brek (dalam Sujiono, 2013:6) pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Maka tepatlah bila usia dini dikatakan sebagai usia emas (*golden age*), dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan pondasi dasar dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, moral serta nilai-nilai agama yang mana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik 58 tahun 2009. Dijabarkan pada dua aspek bidang pengembangan, yaitu: 1) bidang pengembangan perilaku atau pembiasaan yang meliputi: Moral, Agama, Sosio Emosional dan Kemandirian; 2) bidang kemampuan dasar, meliputi: bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Pengembangan diberikan untuk persiapan memasuki pendidikan dasar (Suyanto, 2005: 15).

Menurut Munandar (2004:7) pendidikan anak usia dini sebagai sumber strategi pembangunan sumber daya manusia haruslah dipandang sebagai titik sentral dan sangat fundamental serta strategis, mengingat usia dini merupakan masa keemasan namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini, sangat menentukan derajat kualitas manusia pada tahap berikutnya.

Konteks pengembangan sumber daya manusia, pendidikan anak khususnya pendidikan anak usia dini harus dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan yang optimal berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak anak (Munandar 2009:9) oleh karena itu dalam upaya pendidikan anak usia dini, baik pendidik maupun orang tua dalam mengarahkan belajar anak perlu memperhatikan masalah yang terkait dengan pemenuhan kebutuhan psikologis perkembangan intelegensi, emosional dan motivasi, serta pengembangan kreativitas anak.

Pendidikan anak dimulai semenjak masih dalam kandungan sampai akhir. Sudah banyak berbagai macam metode pendidikan seperti *home schooling*, privat, maupun yang secara langsung di sekolah namun, pembelajaran di Indonesia cenderung sangat teoritik dan tidak terkait dengan tindakan yang memiliki keterkaitan dengan lingkungan tempat anak berada (tidak kontekstual). Akibatnya, anak tidak mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah, untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi dalam kehidupannya sehari-hari. Selain itu, juga digambarkan oleh Freire (1999) bahwa pembelajaran di sekolah-sekolah cenderung hanya berupa suatu aktivitas pemberian informasi yang harus didengar oleh anak, dalam arti hanya wajib diingat dan dihafal. Hal tersebut, tentunya hal tersebut tidak cukup untuk mencapai cita-cita idealisme pendidikan.

Kegiatan pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Maksudnya adalah bahwa inti dari kegiatan belajar anak adalah bermain. Bermain merupakan aktivitas yang

menyenangkan bagi anak - anak, melalui bermain inilah anak mencoba mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, terutama belajar dan bermain di lingkungan alam sekitarnya. Pada kenyataannya, sebagian besar anak masih menunjukkan kurangnya perhatian mereka terhadap lingkungan sekitar. Anak - anak lebih senang bermain di dalam kelas menggunakan permainan di dalam kelas seperti main masak - masakan dengan kertas, bahkan dengan pensil warna anak masih kurang tertarik menggunakan media alam yang ada di sekitar mereka. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya kegiatan yang berkaitan dengan alam serta penggunaan metode yang masih monoton, guru lebih suka melakukan kegiatan mengajar dan bermain di dalam ruangan dari pada di luar ruangan (alam terbuka). Untuk dapat mendekatkan anak dengan alam sekitarnya, di mulai dengan melakukan kegiatan - kegiatan yang berhubungan dengan alam, sehingga anak dapat memahami bagaimana pentingnya hubungan antara manusia dan alam. Setelah anak berinteraksi dengan alam sekitarnya, maka anak akan dapat memahami bagaimana pentingnya menjaga dan melestarikan alam, sehingga pengenalan anak terhadap alam dapat menumbuhkan kreativitas dan kecerdasan yang dimilikinya.

Pembelajaran yang dilakukan di alam terbuka berdasarkan pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Artinya dalam pembelajaran ini anak secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan. Dengan konsep interaksi antar anak dan alam melalui kegiatan simulasi di alam terbuka. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Lindsey & Cowell (2013) yang menunjukkan bahwa bermain diluar ruangan secara fisik dapat menjadi mempengaruhi afeksi dalam kompetensi social. Pada umumnya area bermain diluar ruangan dirancang dengan fasilitas bermain anak untuk meningkatkan perkembangan fisik, sosial, emosi dan kognitif mereka (Hart 1993 dalam Fjorknot 2004). Namun berbeda dengan permainan luar ruangan yang ada di sarana tempat bermain anak yang ada di taman atau disekolahnya seperti ayunan, jungkat, jungkit dan lainnya yang faktan umumnya peralatan terbuat dari logam (frost 1992) yang dimana rancangan permainan tersebut tidak memenuhi kebutuhan anak-anak dalam mengeksplorasi lingkungan mereka.

Pertumbuhan dan perkembangan anak tidak dapat dilepaskan kaitannya dengan perkembangan struktur otak. Jadi anak usia dini mereka belajar melalui bermain, bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Dengan melakukan kegiatan belajar dengan mengaplikasikannya melalui kegiatan bermain di alam terbuka dimana pada moment tersebut kita dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi, mempraktikkan, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukannya. Dengan pola-pola permainan yang edukatif, menarik, dan menyenangkan serta merangsang kemampuan dasar anak. Permainan yang dilakukan tidak harus fancy, yang penting mampu merangsang kemampuan dasar yang dimiliki anak. Anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman baru, tetapi mainan tersebut juga membantu memberi macam-macam kemungkinan anak mengekspresikan diri, ide, dan imajinasinya (Ronald, 2006).

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan meningkatkan kreativitas anak yang pernah dilakukan oleh Siti Rochayah (2012) yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap tahun pelajaran 2011/2012” hasilnya menyebutkan bahwa dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Penelitian yang lain yang dilakukan oleh Kurniati (2011:13) yang menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain anak juga akan mampu mengembangkan potensi diri, baik secara individu (personal development) maupun dalam kelompok (team development) dengan melakukan interaksi dalam bentuk komunikasi yang efektif, manajemen konflik, kompetisi, kepemimpinan, manajemen resiko, dan pengambilan keputusan serta inisiatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Fehr, Karla K; Russ, Sandra W (2016). *Pretend play and creativity in preschool age children : association and brief intervention*, hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa kognitif dan afektif proses bermain peran atau pura-pura tidak secara signifikan meningkatkan keterampilan kreativitas pada kelompok eksperimen. Penelitian dengan judul *elaboration role play and creativity in preschool age children* yang dilakukan oleh Mottweiler, Candice M. Taylor, Marjorie (2014), menyatakan bahwa kegiatan bermain pura-pura tidak dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas anak tapi harus ada kombinasi kegiatan lain guna menunjang keefektifan dalam menilai kreativitas pada anak.

Disamping kreativitas belajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi prestasi siswa. Media pembelajaran merupakan sarana prasarana pengajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) “Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong kegiatan belajar mengajar”. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya menggunakan sekedar kata-kata (simbol verbal), sehingga dapat kita harapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti oleh siswa. Dengan dilengkapinya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, maka siswa akan lebih aktif untuk belajar sehingga prestasi belajar dapat meningkat. Penggunaan media dalam memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna, sebab anak dihadapkan dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya.

Pada kenyataannya pengaruh globalisasi saat ini sudah menjalar ke manusia modern sejak usia balita hingga dewasa mulai dari hal terkecil seperti mainan anak-anak sampai hal yang terbesar seperti perubahan gaya hidup (*lifestyle*). Dalam hal ini usia anak-anak adalah usia bermain, istilahnya tiada hari tanpa bermain bagi anak-anak. Berbeda dengan 10 atau 15 tahun lalu, jika dahulu anak-anak bermain hanya

bermodalkan batu, tongkat dan karet gelang. Berbeda halnya dengan anak-anak jaman sekarang yang sudah dihadapkan dengan hal-hal yang berbau digital, modern dan canggih. Berdasarkan pada fenomena yang banyak terjadi di kalangan masyarakat modern ini peneliti terdorong untuk meneliti tema “Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia *Golden Age* Dengan Menggunakan Metode Permainan Alam”

Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Maslow, dalam Munandar, 2009). Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi (ditemukan) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Munandar, 2009).

Menurut Munandar (1985), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, Csikszentmihalyi (dalam Clegg, 2008) menyatakan kreativitas sebagai suatu Kreativitas gambar di dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan) yang dibuat dengan coretan pensil di sebuah kertas disebut lukisan. Kegiatan melukis ini mengajarkannya harus telaten dan penuh kesabaran karena kemampuan motoriknya juga masih dalam tahap terus berkembang. Sentuhan jari sikecil dengan pensil merupakan stimulasi bagi indra perabaannya (Nikita, 2001;72). Kreativitas merupakan pengalaman mengeksperesikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antar hubungan diri sendiri, alam dan orang lain (Munandar,1992:15)

Demikian halnya dengan Santrock (2007:342), aktivitas merupakan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik. Inti dari konsep kreativitas terletak pada prosesnya bukan hasilnya (Hurlock,1995:2). Kebanyakan orang beranggapan bahwa kreativitas dapat dinilai dari hasil atau apa yang diciptakan oleh seseorang, padahal kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai. Dengan kata lain belum tentu anak yang menghasilkan karya atau lukisan yang bagus, baik dan rapi memiliki kreativitas lebih dari anak yang lain. Guru juga harus melihat proses dan makna dari kegiatan melukis yang dilakukan oleh anak.

Dalam Nopa Yustiana 2008:14 menyatakan kreativitas merupakan kemampuan berfikir divergen atau pemikiran menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya. Dalam Popi 2008 :15 mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni. Atau dalam persenian atau dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru.

Pengembangan keterampilan motorik pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengaktualisasikan seluruh potensi anak berupa sikap, tindak dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Oleh karena itu pengembangan keterampilan motorik dapat

diartikan sebagai bagian dari pendidikan terutama melalui pengalaman-pengalaman gerak, terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pengembangan keterampilan motorik tidak hanya mengembangkan aspek fisik anak saja akan tetapi memandang seluruh aspek anak usia dini sebagai subjek yang dididik melalui pemberian berbagai pengalaman gerak. (Suherman, 1997:123).

Model pengembangan kreativitas berdasarkan perkembangan mental yang dikombinasikan dengan model pengembangan gerak. Pada usia dini perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kreativitasnya. Prinsip program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini adalah terjadinya suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya.

Ciri-Ciri Kreativitas

Guilford (dalam Munandar, 2009) Muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda, mengemukakan ciri-ciri kreativitas meliputi:

1. *Fluency*/ kelancaran, yaitu kemampuan untuk membangkitkan sejumlah ide, mengungkapkan, dan mengembangkan ide-ide kreatifnya secara lancar.
2. *Flexibility*/ kelenturan, yaitu kemampuan melihat masalah dari beberapa sudut pandang yang merupakan basis keaslian, kemurnian, dan penemuan. Anak mampu memecahkan masalahnya dengan melihat berbagai sudut pandang yang berbeda sebagai alternatif untuk menemukan jalan keluarnya.
3. *Originality*/ keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli dari hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan yang lainnya.
4. *Elaboration*/ keterperincian, yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan dan terlihat orang lain.

Faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas

Menurut utami munandar (1992). Ada empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu : memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologi (*psychological Athmosphere*). Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak-anak menjadi kreatif maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulus yang tepat pada anak. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitasnya. Menurut imam musbikin (2006: 13) menyebutkan ada beberapa faktor yang dapat menjadi penghambat bagi berkembangnya kreativitas, yakni: tidak ada dorongan untuk bereksplorasi, orang tua konservatif, overprotektif, disiplin otoriter.

Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan usia 0-8 tahun. Anak usia dini didefinisikan pula sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mansur, 2005)

Anak Usia Dini oleh Becker dikelompokkan pada anak yang berusia antara 3-6 tahun, anak usia tersebut biasanya mengikuti program pendidikan dini atau [kindergarten](#). Soemiarti (2003), menyebutnya anak prasekolah, yang di Indonesia biasanya mengikuti program di [tempat penitipan anak](#), [pendidikan anak usia dini](#), dan [taman kanak-kanak](#)

Para ahli psikologi menggunakan sejumlah sebutan pada awal masa kanak-kanak, salah satunya adalah usia kelompok karena anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku social sebagai persiapan bagi kehidupan social yang lebih tinggi yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk kelas satu awal masa kanak-kanak juga merupakan usia menjelajah karena anak prasekolah mempunyai keinginan untuk mengetahui keadaan lingkungan, bagaimana mekanismenya dan perasannya, serta bagaimana dia dapat menjadi bagian dari lingkungan usia menjelajah juga sering disebut dengan usia bertanya. Dalam usia dini, yang paling menonjol adalah meniru pembicaraan dan tindakan orang lain hal ini dikenal sebagai usia meniru. Meskipun demikian, anak lebih cenderung menunjukkan kreativitasnya melalui bermain dengan kehidupannya, sehingga periode ini disebut usia kreatif (Hullock, 1980. 109)

Dari uraian [pengertian anak usia dini](#) menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA. Karakteristik anak usia dini menurut NAEYC (*National Association For The Education of Young Children*) mendeskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut : Memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar.

Permainan

Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan

yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. (Hurlock, 1995; 320)

Sedangkan Graham (dalam Simatupang, 2005) mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

Permainan alam

Bermain di alam merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan di alam terbuka yang sifatnya menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral dan emosional. Permainan alam adalah permainan yang menggunakan media dari alam sekitar lingkungannya untuk bermain dan dilakukan di luar ruangan.

Purwanto (2007:72) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan lingkungan (*enviroment*) meliputi semua kondisi di dalam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau *life processes* kita kecuali gen-gen. Selain itu Purwanto (2007:72), juga menyatakan bahwa lingkungan alam atau luar ialah segala sesuatu yang ada dalam dunia ini yang bukan manusia, seperti rumah, tumbuh-tumbuhan, air, iklim, dan hewan.

Karakteristik Permainan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanna Miliar et al; Garvey; Rubin; Fein; dan Vendenberg (dalam Rahardjo, 2007) mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri, lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari.

Para ahli mempunyai cara pandang yang berbeda tentang bermain. Hal ini menunjukkan kepada kita betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Karena melihat betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak, para ahli kemudian mengungkapkan pendapat / teori teori mengenai permainan. Teori – teori permainan yang ini terbagi menjadi teori klasik yang muncul dari abad sembilan belas sampai perang dunia pertama, diantaranya adalah:

- (a) Teori kelebihan tenaga yang diajukan oleh Herbert Spencer. Teori ini juga disebut teori pelepasan energi. Teori ini mengatakan bahwa kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. Tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan bermain.

- (b) Teori rekreasi yang diajukan oleh Moritz Lazarus. Teori rekreasi menyebutkan bahwa tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuras saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan.
- (c) Teori biologis yang diajukan oleh Karl Gross. Teori ini mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas - tugas biologis untuk melatih bermacam - macam fungsi jasmani dan rohani untuk menghadapi masa depan.
- (d) Teori praktis diajukan oleh Karl Buhler. Teori ini mengatakan bahwa anak-anak bermain karena harus melatih fungsi jiwa dan raga untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya. (Mutiah, 2010)

Sedangkan teori-teori modern di antaranya diajukan oleh Sigmund Freud. Sigmund Freud berdasarkan teori psikoanalisis mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

Teori kognitif dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Vygotsky menambahkan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah, pertama tama, anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial yang didapatkan dari teman bermain, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. (Mutiah, 2010)

Manfaat bermain berdasarkan studi tentang pengaruh permainan dapat diketahui tentang manfaat permainan bagi perkembangan anak, dalam Harlock (1978:323), Perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan. Bermain pada anak dapat memberikan manfaat bagi perkembangannya karena melalui bermain anak-anak akan belajar mengenai banyak hal dan keterampilan anak-anak yang meliputi aspek fisik, motorik, kognitif, social, serta emosinya juga akan berkembang.

Pengaruh Permainan Alam Terhadap Kreativitas Anak

Bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga bagi anak-anak. Sepanjang masa anak-anak bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak.. Melalui bermain seorang anak dapat memperoleh kesempatan belajar dan diantaranya pemecahan masalah dan kreativitas. Melalui eksperimen

dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi diluar dunia bermain.

Anak yang sedang tumbuh memerlukan sarana dan fasilitas yang cukup untuk bisa mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Bentuk-bentuk permainan yang memberi banyak peluang kepada pemainnya untuk menjelmakan berbagai karya dari tingkat yang paling sederhana sampai paling lengkap merupakan stimulant yang berharga dalam upaya menumbuhkan kreativitas anak (Munandar,1988:33)

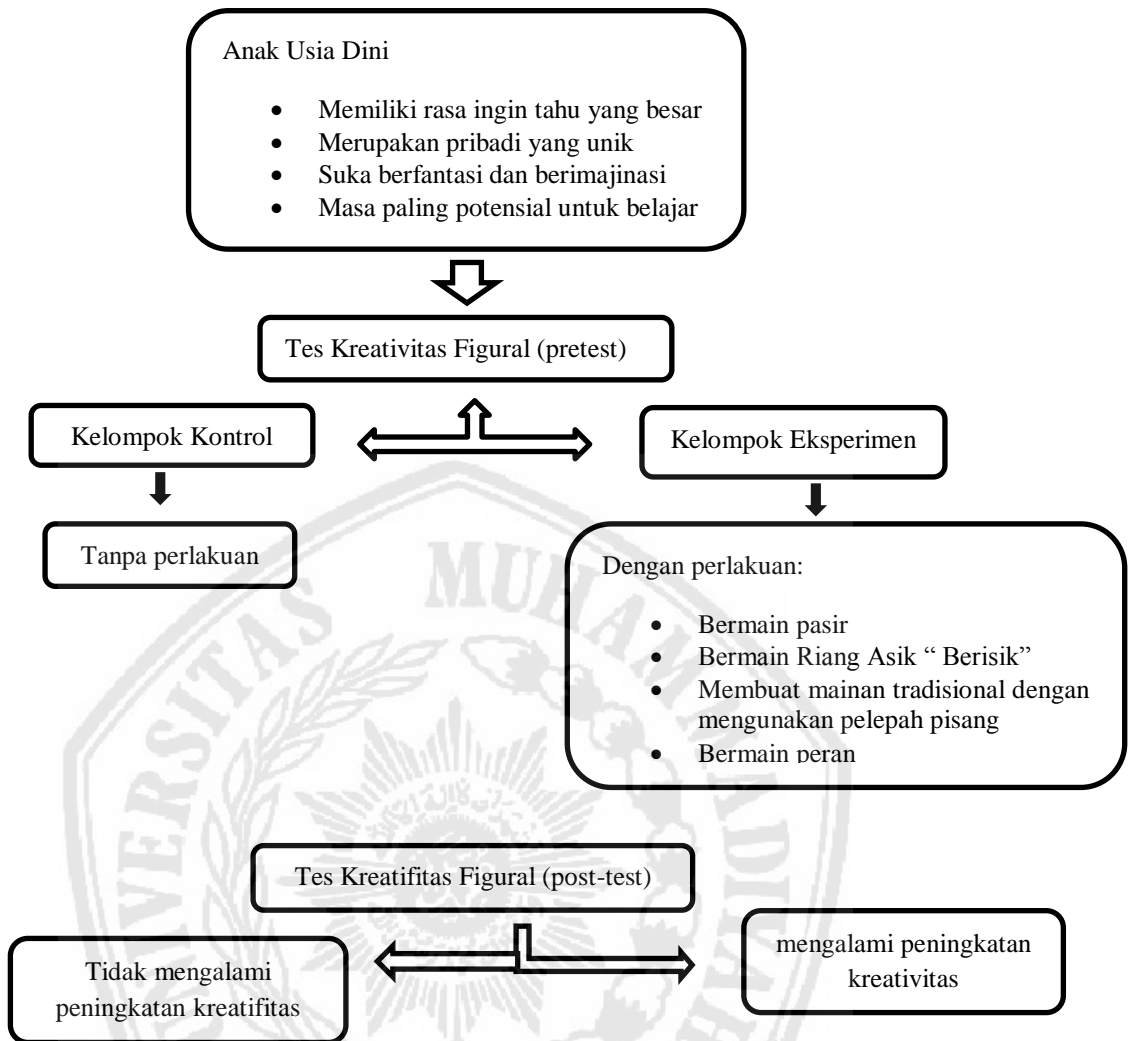
Melalui kegiatan permainan alam, anak menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, anak-anak membuat bentuk dari pasir, menggambar diatas kecap, membuat mainan menggunakan pelepah pisang, bermain peran dengan menggunakan mainan yang sudah mereka buat dengan menggunakan pelepah pisang. Dengan membuat beraneka macam bentuk dan hasil karya tertentu, anak tidak hanya dapat mengekspresikan perasaannya saja, namun juga membedakan dirinya dari berbagai tekanan yang mengganguya serta dapat mengekspresikan secara nyata apa yang telah dihadapinya (Pamili,2007:127)

Berbagai manfaat dapat diperoleh dari kegiatan bermain di alam, antara lain : mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta kreatif, melatih keterampilan motoric halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Apabila anak dapat melakukan permainan tersebut dengan baik, maka dapat menimbulkan rasa puas, penghargaan social (pujian dari orang lain) yang akan meningkatkan keinginan anak untuk bekerja lebih baik lagi (Ismail,2006:49)

Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda, anak yang kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan anak yang tidak kreatif mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain

Permainan alam merupakan keseluruhan aktivitas bermain yang dilakukan di alam terbuka yang sifatnya menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Permainan alam adalah permainan yang menggunakan media dari alam sekitar lingkungannya untuk bermain dan dilakukan di luar ruangan. Purwanto (2007) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan lingkungan (*enviroment*) meliputi semua kondisi di dalam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau *life processes* kita kecuali gen-gen. Selain itu Purwanto (2007), juga menyatakan bahwa lingkungan alam atau luar ialah segala sesuatu yang ada dalam dunia ini yang bukan manusia, seperti rumah, tumbuh-tumbuhan, air, iklim, dan hewan.

Kerangka Berpikir



Penelitian ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok yang diberi perlakuan permainan alam (eksperimen) dan yang tidak diberi perlakuan permainan alam (kontrol). Kedua kelompok tersebut akan sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui kreativitas anak usia dini dengan hasil bahwa kelompok eksperimen akan mengalami peningkatan kreativitas yang signifikan daripada yang tidak diberi perlakuan.

Hipotesis

Berdasarkan uraian dan landasan teori tersebut di atas maka, hipotesis penelitian ini peneliti adalah permainan alam mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *experiment* dengan menggunakan rancangan *Quasi experiment* atau eksperimen semu dimana tidak semua variabel (gejala yang muncul) dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Penelitian ini menggunakan menggunakan model *control group pre-test post-test design*

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Kelompok Eksperimen	O1	X	O2
Kelompok Kontrol	O1	-	O2

Keterangan:

O1 = pretest berupa tes kreatif figural

X = perlakuan yang diberikan berupa kegiatan bermain dialam

O2 = posttest berupa tes kreatif figural

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode permainan alam sebagai metode intervensi penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak di TK.anak alam

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek adalah siswa kelas TK B dari sekolah TK anak alam, Asrikaton, ABD-Shaleh, Pakis-Malang. Pengambilan subjek ini menggunakan teknik *cluster sampling* dimana *cluster* yang dimaksud terdiri dari kelompok-kelompok individu dari kelas B1 dan B2 di TK anak alam dengan jumlah subjek sebanyak 20 anak. Kemudian subjek di pisahkan dan dibagi menjadi 2 kelompok berdasarkan kelas, dengan kelas B1 sebagai kelompok kontrol dan kelas B2 sebagai kelompok eksperimen. Dimana masing-masing kelompok terdiri dari 10 anak dengan rentangan usia 5- 6 tahun.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian kali ini, terdapat dua variable yakni variable bebas (*independent*) yaitu metode permainan alam merupakan kegiatan atau aktivitas bermain yang dilakukan di alam terbuka yang sifatnya menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dalam penelitian ini permainan alam yang diberikan mengacu pada modul permainan alam dimana nantinya anak mendapat perlakuan berupa permainan alam yang diharapkan, dapat menimbulkan perubahan

keativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah pemberian perlakuan sehingga hal tersebut dapat menimbulkan perbedaan kreativitas anak pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan.

Adapun permainan alam yang diberikan adalah sebagai berikut:

Sesi	Aspek yang diungkap
Bermain Pasir	<p><i>Fluency</i>(kelancaran)Yaitu ketika anak mampu menciptakan bentuk yang bervariasi.</p> <p><i>Originality</i> (Keaslian) yaitu ketika anak mampu menciptakan bentuk sendiri dan berbeda dengan yang lain</p>
Melukis di gerabah	<p><i>Fluency</i> (kelancaran), untuk membangkitkan ide-ide kreatifnya</p> <p><i>Originality</i> (keaslian), dengan menghasilkan karya yang asli dari pemikirannya sendiri</p> <p>Kreativitas sebagai <i>product</i>, yaitu anak dapat menciptakan suatu karya dengan hasil pemikiran dan idenya sendiri</p>
Membuat mainan dengan menggunakan pelepah pisang	<p><i>Originality</i> (keaslian) dan kreativitas sebagai <i>product</i>, dengan melakukan kegiatan ini anak dapat menghasilkan karya yang asli dari pemikirannya sendiri.</p> <p>Kreativitas dari aspek pendorong/<i>press</i> yang berasal dari lingkungan anak untuk dapat membuat suatu karya.</p> <p><i>Elaboration</i> (keterperincian), untuk memperluas dan memperkaya ide yang ada dalam pemikiran anak-anak</p>
Bermain peran	<p><i>Fluency</i> (kelancaran), untuk membangkitkan ide-ide kreatifnya</p> <p><i>Originality</i> (keaslian), dengan menghasilkan karya yang asli dari pemikirannya sendiri</p> <p><i>Elaboration</i> (keterperincian), untuk memperluas dan memperkaya ide yang ada dalam pemikiran anak-anak</p> <p>Kreativitas dari aspek pendorong /<i>press</i> yang berasal dari lingkungan anak untuk dapat membuat suatu karya.</p>

Sedangkan untuk variable terikat (*dependent*) yaitu kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan, metode atau produk baru ataupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya yang bersifat imajinatif yang berguna serta dapat dimengerti. Kreativitas pada penelitian ini diukur dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Kreativitas diukur dengan menggunakan tes figural dari *Torrance Test of Creative Thinking Figural Form B (circle test)* untuk mengukur kreativitas. Pada *Torrance Test of Creative Thinking Figural Form B* dibagi menjadi tiga aktivitas, yaitu : *Picture Construction*, *Picture Completion* dan *Circle*. Namun dari ketiga macam tes tersebut hanya tes *circle* saja yang digunakan untuk mengukur kreativitas anak. Dalam tes ini subjek diminta membuat beberapa gambar dengan menggunakan lingkaran sebagai stimulus. Selain menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking Figural Form B* peneliti juga menggunakan melakukan observasi secara langsung pada saat subjek diberikan perlakuan.

Prosedur dan Analisa Data

Prosedur pada penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap awal pada penelitian menentukan subjek dan membagi subjek menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tahapan kedua yaitu pemberian perlakuan berupa metode permainan alam yang dilakukan dengan jangka waktu 2 hari, pertama tahap perlakuan yang diberikan adalah melakukan *pre-test* kepada subjek baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, kedua memberikan perlakuan metode permainan alam sesuai dengan modul setelah itu memberikan *post-test*.

Pada penelitian ini *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada subjek adalah dengan menggunakan tes figural dari *Torrance Test of Creative Thinking Figural Form B (circle test)*. Selain itu peneliti juga menggunakan observasi untuk melihat secara langsung tingkah laku subjek selama diberikan perlakuan. Dalam hal ini perlakuan yang diberikan adalah permainan alam, sehingga nantinya diharapkan adanya perubahan kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah pemberian perlakuan dimana hal tersebut dapat menimbulkan perbedaan kreativitas anak pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan.

Tes kreativitas figural

Tes kreativitas figural ini merupakan bagian dari *Torrance Test of Creative Thinking* yang diciptakan oleh Torrance pada tahun 1966, tes ini terdiri dari 4 baterai tes yaitu 2 verbal dan 2 figural, bentuk figural terdiri dari A dan B, tetapi pada penelitian ini peneliti menggunakan tes figural tipe B dengan bentuk lingkaran karena anak-anak akan mudah untuk memahami karena banyak sekali hal yang ada disekitarnya yang berbentuk lingkaran.

Tes kreativitas figural B bentuk lingkaran untuk mengungkap *Fluency* (kelancaran), *Flexibility* (keluwesan), *Originality* (keaslian) dan *Elaboration* (keterperincian). Pada tes ini subjek diminta untuk membuat sebanyak mungkin gambar yang dibentuk dari lingkaran sehingga lingkaran tersebut menjadi sebuah objek yang disediakan dengan jumlah sebanyak 36 lingkaran.

a. Administrasi tes

Pada tes kreativitas figural ini subjek diberikan form yang berisikan bentuk-bentuk lingkaran yang nantinya akan diisi oleh subjek, yang kedua subjek dijelaskan bagaimana cara mengerjakan tes tersebut yaitu dengan membuat gambar sesuai dengan imajinasi dari subjek tetapi menggunakan lingkaran tersebut sebagai bagian dari gambar yang dibuat dan waktu yang disediakan untuk mengerjakan adalah 10 menit.

Baik tes kreativitas verbal maupun figural dapat disajikan secara individual maupun klasikal. Dalam waktu yang diberikan diharapkan anak dapat menghasilkan gambar yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. *Fluency* adalah aspek yang mengukur seberapa banyak gambar yang dapat dihasilkan oleh subjek atau aspek yang melihat kelancaran subjek dalam mengeluarkan ide-ide menggambar.
2. *Flexibility* adalah aspek yang mengukur bagaimana subjek menghasilkan variasi gambar yang berbeda-beda dengan jangka waktu yang diberikan
3. *Originality* adalah aspek yang melihat keaslian atau originalitas gambar yang dibuat dan gambar tersebut jarang dan berbeda-beda
4. *Elaboration* adalah aspek yang mengukur sejauhmana gagasan yang tampak pada setiap objek atau respon, disamping gagasan respon minimal.

b. Skoring tes kreativitas figural

1. Skor *Fluency* (kelancaran), ialah jumlah jawaban dikurangi jumlah jawaban yang sama (bukan kategori jawaban) Misalnya buah apel, buah manggis, buah duku mendapat skor 3 untuk kelancaran tetapi hanya 1 untuk flexibility
2. Skor *Flexibility* (keluwesan), diperoleh dengan menghitung jumlah kategori yang berbeda yang diperoleh berdasarkan klasifikasi jawaban
3. Skor *Originality* (keaslian), diperoleh berdasarkan tabulasi jawaban dari subjek. Jawaban yang diberikan 10% atau lebih dari subjek mendapatkan skor 0. Jawaban yang diberikan oleh 5 sampai 9% dari subjek mendapat skor 1. Jawaban yang diberikan oleh 2 sampai 4% dari subjek mendapat skor 2. Jawaban yang diberikan kurang dari 2% dari subjek mendapat skor 3. Dan jawaban yang tidak termasuk dalam daftar penyekoran mendapatkan skor 3
4. Skor bonus Originalitas, pada tes lingkaran kecuali skor untuk originalitas berdasarkan kelangkaan jawaban juga yang diberi skor bonus orijinalitas , yaitu untuk respon yang mengkombinasi 2 atau lebih lingkaran. Torrance (1974) sebagai berikut :
 - a. Menggabungkan 2 lingkaran mendapat 2 bonus poin
 - b. Menggabungkan 3-5 lingkaran mendapat 5 bonus poin
 - c. Menggabungkan 6-10 lingkaran mendapat 10 poin
 - d. Menggabungkan 11-15 lingkaran mendapat 15 poin
5. Skor *Elaboration* (keterperincian), untuk memperoleh skor elaborasi, kita melihat jumlah gagasan yang nampak pada setiap objek atau respon, disamping gagasan pokok minimal. Misalnya seorang anak melihat lingkaran sebagai jeruk, dan ia menulis “jeruk” tanpa

menambahkan apa-apa maka jawaban ini mendapat skor 0 untuk elaborasi. Tetapi jika ia menambahkan tangkai, daun atau kulit buah jeruk pada gambar tersebut maka akan mendapatkan skor 3 untuk elaborasi . jadi untuk setiap gagasan yang diberikan skor 1 untuk elaborasi (Munandar,1998;78)

Dari perhitungan skor tersebut, maka hasil skor masing-masing aspek dikategorikan lagi dalam skor masing-masing aspek, setelah itu skor-skor tersebut di analisis dengan *T-score* menggunakan SPSS. Selanjutnya total skor dikategorikan dalam tingkatan kreativitas yang meliputi kategori tinggi, sedang, rendah. Adapun skor untuk kategori kreativitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Skor Skala Pada Kelompok Eksperimen

Kategori	Skor Skala Total
Tinggi	> 299,18
Sedang	218,47 – 299,17
Rendah	< 218,46

Analisa, setelah rangkaian intervensi berakhir, peneliti memasuki tahap analisa yaitu menganalisa hasil dari keseluruhan proses intervensi. Data-data yang telah diperoleh baik hasil *pretest* dan *post-test* diinput dan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mdialah dengan menggunakan program SPSS yaitu *T-score* untuk mengubah skor awal yang didapatkan subjek dari tiap aspek, lalu diuji dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah data yang digunakan memiliki varian yang sama dengan taraf signifikan dan juga apakah data yang telah diuji berdistribusi normal. Setelah itu analisa data menggunakan program *SPSS 21* untuk dapat mengetahui kategori tinggi, sedang dan rendah dari skor yang diperoleh anak. Sedangkan untuk membandingkan hasil apakah ada pengaruhnya antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen peneliti menggunakan uji analisis *independent sampel t-test* dan uji *paired sampel t-test* pada kedua kelompok untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah diberi perlakuan. Setelah itu peneliti membahas keseluruhan hasil analisa tersebut dengan data penunjang hasil observasi. Terakhir peneliti mengambil kesimpulan dari hasil penelitian.

Observasi

Menurut magono (1997;158 dalam Zuriyah,2006:173) observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dengan metode observasi, peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana subjek dapat berperilaku seperti yang dikehendaki atau tidak atau mungkin terlihat dari gejala yang timbul dari tingkah laku setelah diberikan perlakuan atau sebelumnya. Dalam melakukan observasi, pada penelitian ini peneliti melakukan observasi terhadap suasana, respon dan tingkah laku subjek ekperimen selama diberikan perlakuan.

HASIL PENELITIAN

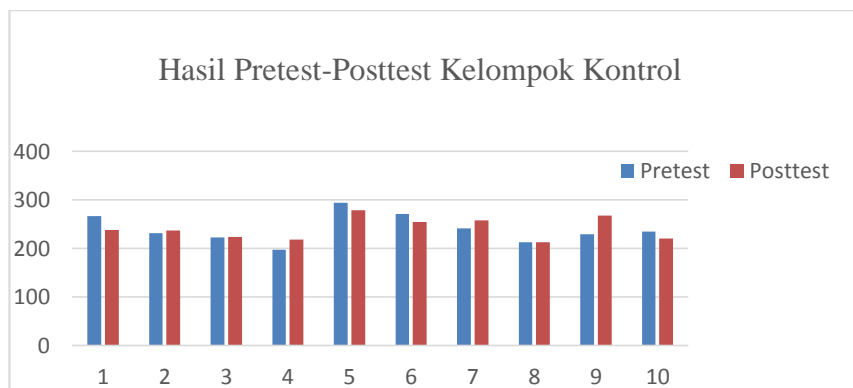
Deskripsi data pretest dan posttest kreativitas kelompok kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan pada tes kreativitas figural bentuk lingkaran diperoleh total skor masing-masing subjek pada saat *pretest* dan *posttest* untuk kelompok kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Kreativitas Kelompok Kontrol

Subjek	Pretest		Posttest	
	Total Skor	Kategori	Total Skor	Kategori
1	266,66	Sedang	238,22	Sedang
2	231,34	Sedang	237,44	Sedang
3	223,00	Sedang	223,31	Sedang
4	197,82	Rendah	218,54	Sedang
5	294,12	Tinggi	278,74	Tinggi
6	271,03	Tinggi	254,47	Sedang
7	241,41	Sedang	257,63	Sedang
8	212,62	Sedang	213,06	Sedang
9	228,93	Sedang	267,91	Sedang
10	235,03	Sedang	220,18	Sedang

Hasil pretest dari kelompok kontrol berdasarkan total skor jawaban subjek menunjukkan bahwa 2 subjek mempunyai kreativitas dengan kategori tinggi dan 8 subjek lainnya mempunyai kreativitas dengan kategori sedang. Sedangkan pada hasil posttest total skor jawaban subjek menunjukkan bahwa 1 subjek mempunyai kreativitas dengan kategori tinggi dan 9 subjek mempunyai kreativitas dengan kategori sedang . Dalam hal ini dapat diketahui bahwa terdapat 1 subjek yang mengalami peningkatan skor kreativitas, 1 subjek mengalami penurunan skor kreativitas dan 8 subjek lainnya tidak mengalami perubahan skor kreativitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata subjek pada kelompok kontrol tidak mengalami perubahan skor kreativitas ketika melakukan pretest dan posttest tes kreativitas figural. Berikut adalah gambaran dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan oleh kelompok kontrol yang disajikan dalam bentuk gambar grafik sebagai berikut :



Gambar 1. Perkembangan Hasil Pretest dan Posttest Kreativitas Kelompok Kontrol

Tabel 4. Hasil Analisa Selisih (Delta/ Δ) Kelompok Kontrol

Subjek	Pre-test	Post-test	(Delta/ Δ)
1	266,66	238,22	— 28,44
2	231,34	237,44	6,1
3	223,00	223,31	— 9,69
4	197,82	218,54	20,72
5	294,12	278,74	—15,38
6	271,03	254,47	—16,56
7	241,41	237,63	— 3,78
8	212,62	213,06	0,44
9	228,93	227,91	— 1,02
10	235,03	220,18	— 14,85

2. Deskripsi data pretest dan posttest kreativitas kelompok eksperimen

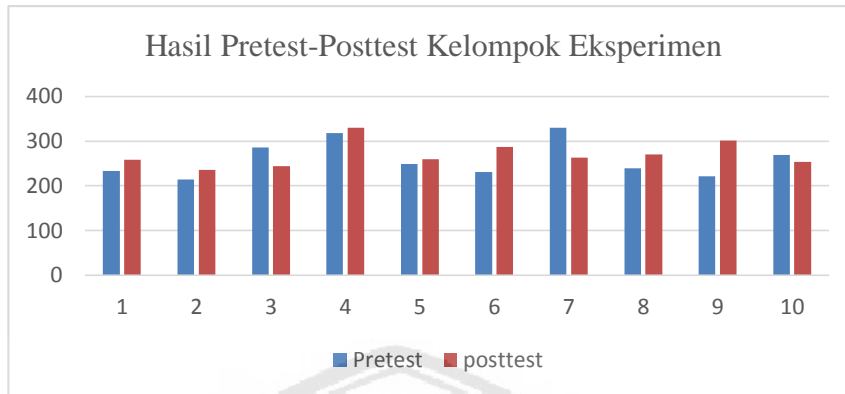
Berdasarkan hasil perhitungan pada tes kreativitas figural bentuk lingkaran diperoleh total skor masing-masing subjek pada saat pretest dan posttest untuk kelompok eksperimen adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest Kreativitas Kelompok Eksperimen

Subjek	Pretest		Posttest	
	Total Skor	Kategori	Total Skor	Kategori
1	233,39	Sedang	268,77	Tinggi
2	214,42	Rendah	235,87	Sedang
3	285,55	Sedang	244,29	Sedang
4	317,44	Tinggi	330,39	Tinggi
5	248,37	Sedang	259,38	Sedang
6	230,75	Sedang	287,00	Tinggi
7	330,00	Tinggi	262,87	Sedang
8	238,66	Sedang	270,41	Tinggi
9	221,04	Sedang	301,78	Tinggi
10	268,67	Sedang	263,56	Tinggi

Hasil pretest dari kelompok eksperimen berdasarkan total skor jawaban subjek menunjukkan bahwa 2 subjek mempunyai kreativitas dengan kategori tinggi, 7 subjek mempunyai kreativitas dengan kategori sedang dan 1 subjek memiliki skor kreativitas dengan kategori rendah. Sedangkan pada hasil posttest pada kelompok eksperimen, dimana kelompok tersebut memperoleh perlakuan berupa permainan alam selama 2 hari yang menunjukkan hasil bahwa 6 subjek mempunyai kreativitas dengan kategori tinggi dan 4 subjek memiliki skor kreativitas dengan kategori sedang. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa terdapat 6 subjek yang mengalami peningkatan skor kreativitas, 3 subjek tidak mengalami perubahan skor kreativitas dan 1 subjek mengalami penurunan skor kreativitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata subjek dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan dan perubahan skor kreativitas saat melakukan pretest dan posttest.

Berdasarkan tabel diatas, setelah dilakukan pretest dan posttest yang dilakukan oleh kelompok eksperimen maka disajikan dalam bentuk gambar grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Perkembangan Hasil Pretest dan Posttest Kreativitas Kelompok Eksperimen

Tabel 6. Hasil Analisa Selisih (Delta/ Δ) Kelompok Eksperimen

Subjek	Pre-test	Post-test	(Delta/ Δ)
1	233,39	258,77	25,38
2	214,42	235,87	21,45
3	285,55	244,29	- 41,26
4	317,44	330,39	12,95
5	248,37	259,38	11,01
6	230,75	287,00	56,25
7	262,87	330,00	67,13
8	238,66	270,41	31,75
9	221,04	301,78	80,74
10	268,67	253,56	- 15,11

Pada penelitian ini peneliti menggunakan 20 subjek kelas B dari TK anak alam dengan rentang usia 5-6 tahun. Alat tes kreativitas yang digunakan merupakan alat tes figural dari *Torrance Test of Creative Thinking Figural Form B (circle test)*, dimana telah diuji homogenitasnya yang hasilnya menunjukkan bahwa data yang digunakan memiliki varian yang sama dengan taraf signifikan p sebesar 0,693 yang mengasumsikan bahwa kelompok data memiliki varian yang sama. Data yang digunakan telah diuji kenormalan datanya dengan hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,210 > 0,05$ yang diasumsikan bahwa data yang telah diuji berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, maka dapat disebutkan bahwa terdapat pengaruh pada pemberian metode permainan alam untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis dengan menggunakan uji *independent sample T-Test*

Tabel 7. uji *independent sample t-test pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Independent sample t-test	Mean	p	Keterangan
Pre KE – Pre KK	18,633	0,252	Tidak Significant

Berdasarkan uji *independent sample t-test* yang telah dilakukan untuk menganalisa data *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, menunjukkan $p > 0,05$ ($p = 0,252$) , yang mengasumsikan bahwa tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum pemberian perlakuan permainan alam.

Tabel 8. Uji *paired sample t-test*

Kelompok	Paired Sample T-test	Mean	P	Keterangan
Kelompok Eksperimen	<i>Pretest-Posttest</i>	-11,603	0,423	Tidak Significant
Kelompok Kontrol	<i>Pretest-Posttest</i>	05,246	0,264	Tidak Significant

Berdasarkan tabel dari hasil uji *paired sample t-test* yang telah dilakukan untuk menganalisa data pada kelompok eksperimen, menunjukkan bahwa pemberian permainan alam berpengaruh signifikan terhadap meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dengan didapatkan taraf signifikan $p > 0,05$ yang mengasumsikan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemberian permainan alam guna meningkatkan kreativitas pada kelompok eksperimen setelah pemberian perlakuan, hal ini ditunjukkan dengan nilai p sebesar 0,423 .

Sedangkan dari hasil uji *paired sample t-test* yang telah dilakukan untuk menganalisa data pada kelompok kontrol, menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan pada kelompok kontrol, hal ini dibuktikan dengan didapatkannya taraf signifikan $p > 0,05$ yang mengasumsikan bahwa tidak adanya pengaruh pada kelompok, hal ini ditunjukkan dengan nilai p sebesar 0,264 .

DISKUSI

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa tidak adanya peningkatan kreativitas pada anak usia dini di TK. anak alam di jalan ABD.Shaleh 19A, asrikaton,pakis-malang. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, yakni tidak meningkatnya skor kreativitas pada anak setelah diberikan perlakuan menggunakan metode permainan alam. Tingkat ketidakberhasilan ini berdasarkan uji analisis *independent sampel t-test* dan uji *paired sampel t-test* pada kedua kelompok menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan setelah diberi perlakuan. Namun dari hasil grafik terlihat ada beberapa anak yang mengalami perbedaan skor antara hasil *pretest* dan pada kelompok eksperimen dari tabel menunjukkan ada 6 subjek yang mengalami peningkatan, 1 subjek dengan skor yang sama dan 2 subjek mengalami penurunan skor. Dengan hasil diatas bila dikaitkan dengan hasil observasi subjek yang mengalami penurunan skor pada hasil posttest dikarenakan satu subjek dalam kondisi tidak baik dan satu subjek lagi merasa canggung karena melakukan posttest hanya dengan peneliti. Sedangkan pada kelompok kontrol diketahui bahwa terdapat 1 subjek yang mengalami peningkatan skor kreativitas, 1 subjek mengalami penurunan skor kreativitas dan 8 subjek lainnya tidak mengalami perubahan skor kreativitas, dari hasil observasi subjek yang mengalami peningkatan pada kelompok kontrol ini tidak begitu aktif saat kegiatan pembelajaran dan terlihat lebih tenang saat mengerjakan posttest yang diberikan oleh peneliti, sedangkan yang mengalami penurunan skor subjek masih terlihat lebih antusias melakukan kegiatan yang sebelumnya yaitu membuat bentuk dengan menggunakan kertas lipat.

Secara umum menurut Schaefer dan Reid (1986), perilaku bermain pada anak-anak berproses sepanjang batas perkembangannya dan dapat pula diklasifikasikan berdasarkan pada tahapan perkembangannya. *Play* dilihat sebagai sebuah peningkatan dari gerakan badan egosentrik ke *play* yang lebih kompleks melibatkan interaksi sosial, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain anak juga akan mampu mengembangkan potensi diri yang secara bertahap mendekati fenomena kehidupan sosial yang nyata. Game dengan berbagai aturan secara bertahap menjadi aktivitas permainan yang lebih dimunculkan pada anak dari usia pertengahan dan memasuki usia prasekolah, dan usia akhi anak menuju remaja. Dapat disimpulkan bahwa permainan jauh dari sekedar permainan dan hiburan bagi anak-anak tapi juga sebagai media belajar yang real dan nyata bagi anak. Akan tetapi muncul sebagai alat untuk menyediakan wadah dalam menghadapi situasi dan keadaan di dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran yang dilakukan dengan konteks bermain menggunakan metode permainan alam akan mampu menyediakan pengalaman-pengalaman secara langsung kepada subjek yang dapat mereka peroleh dan mengaplikasikannya dalam dunia nyata. Mereka mampu mengambil pelajaran pada setiap permainan yang berhubungan langsung pada aspek kreativitas. Ketika berada di lingkungan terbuka subjek akan lebih belajar melalui pengalaman langsung yang juga berdasarkan prinsip *experiential learning* yaitu pembelajaran yang disajikan

dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Artinya dalam pembelajaran ini anak secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan. Dengan konsep interaksi antar anak dan alam melalui kegiatan simulasi di alam terbuka. Hal tersebut diyakini dapat memberikan suasana yang kondusif untuk membentuk sikap, cara berfikir serta persepsi yang kreatif dan positif dari setiap siswa guna membentuk jiwa kepemimpinan, kebersamaan (*teamwork*), keterbukaan, toleransi dan kepekaan yang mendalam, yang pada harapannya akan mampu memberikan semangat, inisiatif, dan pola pemberdayaan baru dalam suatu sekolah. Melalui simulasi aktivitas pembelajaran yang dilakukan di alam terbuka ini, anak juga akan mampu mengembangkan potensi diri, baik secara individu (*personal development*) maupun dalam kelompok (*team development*) dengan melakukan interaksi dalam bentuk komunikasi yang efektif, manajemen konflik, kompetisi, kepemimpinan, manajemen resiko, dan pengambilan keputusan serta inisiatif.

Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah subjek yang memiliki rentang usia dari umur 5 tahun sampai 6 tahun, pada penelitian ini peneliti menggunakan subjek dari TK. anak alam di jalan ABD.Shaleh 19A, asrikaton,pakis-malang. Usia 5-6 tahun sering disebut sebagai usia emas (*golden age*), dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan pondasi dasar dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional,moral serta nilai-nilai agama yang mana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik 58 tahun 2009.

Kegiatan pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain maksudnya adalah bahwa inti dari kegiatan belajar anak adalah bermain. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak - anak, melalui bermain inilah anak mencoba mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, terutama belajar dan bermain di lingkungan alam sekitarnya. Pada kenyataannya, sebagian besar system pengajaran yang ada saat ini lebih banyak mengutamakan pengajaran didalam kelas dengan menggunakan mainan dan peralatan yang ada didalam kelas, akibatnya hal ini dianggap kurang bisa untuk dapat membuat anak melakukan sesuatu dengan imajinasinya. Dan pada penelitian yang dilakukan oleh Rhonda Clements.Hofstra University, Hempstead, USA (2004) yang menyebutkan bahwa ketika anak bermain di luar ruangan merupakan kegiatan interaktif untuk anak, dengan bermain diluar ruangan mereka dapat berpartisipasi dan bekerja sama dengan teman-temannya . Pemilihan penggunaan permainan diluar ruangan yang imajinatif akan dapat bermanfaat bagi anak baik terhadap kognisi, bahasa, pengenalan simbol-simbol, keterampilan pemahaman, dan jumlah kesempatan bagi anak untuk meniru dan menafsirkan perilaku orang yang ada disekitarnya (Guddemi &Eriksen, 1992; Singer & Singer,2000; Bergen, 2002; Perry, 2003).

Penggunaan metode permainan alam yang diterapkan pada anak usia dini guna untuk memperoleh pengalaman yang bisa diaplikasikan pada kehidupan nyata sebagaimana yang diharapkan dari setiap permainan yang dikaitkan dengan kreativitas, dimana pada setiap kegiatan permainan yang dilakukan sangat erat

kaitannya dengan metode pembelajaran yang disebut *experimental learning* menurut Kolb (dalam purnami dan rohayati,2013) menyampaikan model proses *experimental learning* yang berupa proses yang melingkar dan terdiri dari empat fase. Fase *concrete experience* menggunakan pengalaman yang sudah dialami subjek atau pengalaman yang disediakan untuk pembelajaran yang lebih lanjut. Fase *reflective observation* mendiskusikan pengalaman para peserta yang telah dialami atau saling berbagi reaksi dan observasi yang telah dialami. Fase *abstract conceptualization* proses menemukan kebenaran dalam pengalaman yang telah dialami oleh subjek atau membentuk reaksi pada pengalaman yang baru menjadi sebuah kesimpulan atau konsep yang baru. Fase *active experimentation* modifikasi perilaku lama dan mempraktikkan pada situasi keseharian subjek.

Dengan menyediakan wadah bagi anak-anak usia dini untuk sesekali melakukan pembelajaran diluar kelas dengan melalui kegiatan bermain,memungkinkan anak untuk meningkatkan kreativitasnya melalui bermain menggunakan metode permainan alam. Peneliti sebelumnya dilakukan oleh Kuan Chen Tsai (2012) *journal of education and learning*; 2012 yang menunjukkan bahwa pembelajaran disekolah-sekolah cenderung hanya berupa suatu aktivitas pemberian informasi yang harus didengar oleh anak, dimana pembelajaran dalam imajinasi dan kreativitas pada anak karena anak akan belajar dengan real dan sesuai dengan kenyataan. Pada penelitian ini menunjukkan adanya perubahan tingkat kreativitas pada kelompok eksperimen serta adanya perbedaan tingkat kreativitas pada kedua control. Hasil penelitian memberikan gambaran berdasarkan berdasarkan uji analisis *independent sampel t-test* dan uji *paired sampel t-test* pada kedua kelompok menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan setelah diberi perlakuan $p > 0.05$. Dengan demikian, hal ini membuktikan bahwa pemberian metode permainan alam belum cukup efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak TK. Anak alam di jalan ABD.Shaleh 19A, asrikaton,pakis-malang

Disamping hal-hal diatas penelitian ini masih mempunyai beberapa keterbatasan diantaranya waktu pelaksanaan penelitian hanya terbatas yaitu mengikuti jam kegiatan sekolah, aspek yang diungkap pada penelitian ini masih terbatas pada pengaruh permainan alam terhadap kreativitas anak dan sarana permainan yang digunakan peneliti dalam memberikan perlakuan juga masih terbatas karena menyesuaikan dengan kemampuan dan keterbatasan waktu penelitian. Selain itu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas anak seperti intelengensi, kesehatan,perkembangan motoric, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, dan jumlah waktu bebas masing-masing anak kurang dikontrol secara maksimal sehingga dapat mempengaruhi kreativitas pada anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan tingkat kreativitas yang signifikan antara kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan berupa permainan alam. Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian metode bermain dialam kurang mampu meningkatkan kreativitas pada anak di TK. anak alam. Saran penelitian ini meliputi bagi pihak sekolah untuk memberikan kesempatan bagi anak-anak

didiknya untuk sesekali melakukan pembelajaran diluar kelas dengan konteks bermain sehingga mampu membangun dan meningkatkan kreativitas mereka,dengan demikian sekolah dapat dijadikan wadah bagi anak selain untuk pendidikan juga memberikan pengalaman yang dapat berguna bagi mereka. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian terkait kreativitas pada anak dengan pemilihan subjek yang lebih akurat dan dengan durasi intervensi atau penelitian yang lebih lama lagi.



REFERENSI

- Candic, M. Mottweiler, Marjorie,T (2014). Elaborated role play and creativity in preschool age children. *Journal: Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*10. ISSN: 277–286, Volume: 8, No. 3.
- Clegg. (2015). *New explorations with waste materials in early childhood education.* US-China Education, from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED522205.pdf>.
- Fehr, Karla K. and Russ, Sandra W.(2016). Pretend play and creativity in preschool-aged children: sssociations and brief intervention. *Journal: YC young children* , , No. 3296-308, Date: Jan,2016.
- Freire. (1999). *Child development*. Jakarta : Erlangga.
- Frost, J.L. (1992). *Play and playscapes*. New York: Delmar Publishers Inc.
- Guddemi, M. & Eriksen, A. (1992) . Designing outdoor learning environments for and with children, dimensions of early childhood, 20(4), 15-24.
- Ibrahim, K., & Shaodih. (2003) Strategi pengembangan pada anak (usia taman kanak-kanak). Jakarta: Kencana group.
- Harlok, E. (1978). *Pengembangan anak jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. (1980) . *Pengembangan anak jilid 1*. Jakarta :Erlangga.
- Hurlock E. B. (1995). *Child development* Tokyo : Mccraw Hill Kogakusha.
- Ibrahim, S. (2003). Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Imam,M. (2006). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak* (usia taman kanak-kanak). Jakarta. Penerbit :Kencana Group.
- Ismail, A. (2006). *Education games*. Yogyakarta:Pilar media.
- Kuan,C,T. (2012). The natural playscape project: a real-world study with kindergartners, *Journal: YC young children*, ISSN: 1538-6619, Date: 09/01/2013, Volume: 68, Issue: 4,Page: 32.
- Kurniati, E. (2011). *Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Kolb, D.A., Boyatzsis, R.E., Mainemelis, C. (1999). *Experimental learning theory: Previous research and new directions*. Cleveland: Case Western Reserve University.
- Lindsey, E.W & Cowell, M.J, (2013). Pretend and physical play: links to preschoolers' affective social competence. *Journal: Merrill-Palmer quarterly (1982),ISSN: 0272-930X Vol. 59 Issue : 3 Pg : 330-360*.
- Mansyur, (2005). *Memilih lembaga prasekolah*. Bandung :Pustaka Setia
- Martini, J. (2003). *Pendidikan anak prasekolah*. Jakarta:PT.Rineka cipta.
- Munandar, U. (1992). *Pemanduan anak berbakat*. Jakarta: Yayasan pengembangan kreativitas. mini, R. 2010.
- Munandar, S.C.U. (1998). *Creativity and education : A study of the relationship between measures of creativity thinking and a number of educational variabels in Indonesian* Jakarta:Univesitas Indonesia.
- Munandar, S. C. U. (2004). *Kreativitas & keberbakatan. strategi mewujudkan potensi kreativitas & bakat*. Jakarta : PT Gramedia pustaka utama.
- Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Musbikin. (2006). *Materi pokok, psikologi perkembangan anak*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Ciputat : Kencana.
- Moeslichatoen. (2005). *Metode pembelajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Montolulu, (2007). *Creativity Quotient panduan mencetak anak super kreatif*. Yogyakarta : Platinum.
- Nikita. (2001, 20 Maret) Edisi No. 353. *Dunia Prasekolah : Mengukur tingkat kreativitas prasekolah*.
- Pamilu. (2007). *Mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak*. Yogyakarta:Citra media.
- Purwanto, N. (2007). *Ilmu pendidikan teoritis dan praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahardjo. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

- Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang RI Nomor 58, Tahun 2009*. Standar pendidikan anak usia dini.
- Rhodes (1987). *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran*. Jakarta: PAU-UT
- Ronald, D. (2006, Mei) . Michigan child care matters, from <http://www.yahoo.com/Defining> creativity.html.
- Santrock, J.W. (2007) .*Child development* . Chicago : Brown & Benchmark.
- Schaefer, C.A. & Reid, S.E. (1986). *Game play: therapeutic use of childhood games*. New York: Jhon Wiley and Sons.
- Siti, A. (2008). *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta:Pedagogja.
- Siti, R. (2012).Meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin pada siswa tk masyithoh 02 kawunganten Cilacap : Skripsi Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Signe, J, M. (2015). Imagination, playfulness, and creativity in children's play with different toys . *American Journal of Play, volume 7, number 3*.
- Simatupang. (2005). *Psikologi perkembangan: perkembangan peserta didik*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Suherman, R. (1997). *Mendidik anak : tak cukup hanya mengenal angka*. Jakarta.
- Sujiono. (2013). *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogja.
- Sumarno. (2003). *Kreativitas : mengukur tingkat kreativitas prasekolah*.
- Sumiarti, S. (2003). *Panduan pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Referen.
- Suyanto, H. (2005). *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran*. Jakarta : PAU-UT.
- Soemiati, & Kosasi, D. (2003). *Perkembangan dan pengembangan anak di usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo
- Utami, M. (1992). *Pemanduan anak berbakat*. Jakarta: Yayasan pengembangan kreativitas. mini, R. 2010.
- Zuriah. (2006). *Metodologi penelitian sosial dan pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi aksara.



LAMPIRAN

1.1 MODUL KEGIATAN

“MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN) DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN DI ALAM”

PENGANTAR

Kreativitas pada anak usia diini maupun anak usia Sekolah Dasar merupakan hal yang penting. Mengingat kenyataan pengaruh globalisasi saat ini sudah menjalari manusia modern sejak usia balita hingga dewasa mulai dari hal terkecil seperti mainan anak-anak sampai hal yang terbesar seperti perubahan gaya hidup (*lifestyle*). Dalam hal ini usia anak-anak adalah usia bermain, istilahnya tiada hari tanpa bermain bagi anak-anak. Berbeda dengan 10 atau 15 tahun lalu, jika dahulu anak-anak bermain hanya bermodalkan batu, tongkat dankaret gelang. Berbeda halnya dengan anak-anak jaman sekarang yang sudah dihadapkan dengan hal-hal yang berbau digital, modern dan canggih.

Salah satu hal yang bisa dilakukan untuk dapat mengembangkan kreativitas pada anak diperlukan suatu kegiatan atau intervensi yaitu dengan menggunakan metode permainan alam. Karena bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak - anak, melalui bermain inilah anak mencoba mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, terutama belajar dan bermain di lingkungan alam sekitarnya yang akan membuat anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kongkret dengan penggunaan media alam dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya dimana penggunaan media alam memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna, sebab anak dihadapkan dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya dan anak akan distimulus untuk dapat membuat sesuatu dengan imajinasi mereka.

Diharapkan dengan adanya modul ini dapat bermanfaat untuk mempermudah pelaksanaan intervensi dan kegiatan intervensi. Dengan adanya modul ini diharapkan juga dapat dipahami dan diterapkan oleh pembanca maupun yang melaksanakan intervensi. Kegiatan intervensi yang akan dilakukan adalah menggunakan metode permainan alam dimana anak akan bermain dan berbaur dengan menggunakan media alam. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

Penggunaan media bermain di alam diharapkan dapat membuat anak-anak mengeksplorasi bebagai pengalaman dalam berbagai situasi dan sudut kehidupan . Dengan demikian, kegiatan bermain merupakan bagian yang penting dalam proses tumbuh kembangnya disemua bidang kehidupan diantaranya mencakup fisik, intelektual, emosi, social. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak di alam ini juga memberikan manfaat dan pengalaman berhadapan dengan masalah-masalah dan menganggapnya sebagai tantangan-tantangan yang mengarahkan bagi anak.

PESERTA

Peserta intervensi dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 5-6 tahun dari TK Anak alam, Asrikaton, ABD-Shaleh, Pakis-Malang berjumlah 20 anak.

WAKTU DAN TEMPAT

Waktu dan tempat yang akan kami laksanakan untuk kegiatan ini berada di area Sekolah yang berlokasi di Asrikaton ABD-Shaleh, Pakis-Malang pada hari jum'at 17 februari dan Sabtu 18 februari 2017.

Modul ini merupakan rangkaian detail kegiatan intervensi yang akan dilakukan dalam penelitian. Di dalam modul ini akan dijelaskan secara rinci tahap-tahap, deskripsi tiap kegiatan, tujuan kegiatan, waktu, peserta, peralatan yang dibutuhkan, prosedur, dan umpan balik. Sehingga modul ini dapat membantu untuk memudahkan peneliti dalam melakukan intervensi. Bahkan peneliti berharap agar modul ini dapat digunakan pihak lain sebagai panduan untuk melaksanakan kegiatan yang serupa. Adapun susunan ringkas kegiatan yakni sebagai berikut:

No	Jenis Permainan	Kegiatan	Tujuan
1	Menggambar dengan menggunakan media pasir (20 menit)	Sesi ini merupakan sesi pembukaan yang akan dimulai dengan menggambar diatas pasir dengan bentuk dasar lingkaran dan meminta anak untuk menjadikan lingkaran tersebut menjadi sebuah objek	Menstimulasi awal kreativitas yang dimiliki anak dengan menggunakan pasir
2	Bermain Riang Asik “ Berisik” (15 menit)	<i>Ice Breaking</i> “Berisik” (bernyanyi riang asyik) yaitu menyanyikan lagu-lagu anak sambil menari.	Mengondisikan serta merilekskan peserta agar siap memasuki tahap kegiatan selanjutnya, membuat peserta fokus dan bersemangat.
3	Melukis di caping (topi petani) (30 menit)	Melukis dengan media pot gerabah. Pot tersebut nantinya akan dijemur hingga catnya mengering dan boleh dibawa pulang ketika rangkaian kegiatan telah selesai.	Memulai untuk menstimulasi kreativitas anak dengan motorik halus
4	Membuat mainan tradisional dengan menggunakan pelepah pisang	Bermain menggunakan media pelepah pisang untuk dijadikan mainan anak-anak akan diajak untuk membentuk, memotong	Menstimulasi kreativitas anak.

	(15 menit)	dan merangkai pelepah pisang menjadi mainan yang akan dilakukan secara berkelompok.	
5	Bermain peran (10 menit)	Mengajak anak-anak untuk memerankan atau berpura-pura memerankan sebuah tokoh dengan menggunakan mainan yang tadi dibuatnya dengan menggunakan pelepah pisang	Menstimulasi kreativitas anak, serta mengembangkan imajinasi anak.
6	Mengambar bebas	Mengajak anak untuk mengambar sesuai dengan imajinasi anak	Menstimulasi kreativitas anak, serta mengembangkan imajinasi anak.
7	Istirahat (15 menit)	Mendengarkan suara-suara alam, misalnya suara angin, gemericik air, gesekan dedaunan, serta hewan-hewan yang ada di area berlumpur. Lalu anak-anak diminta menirukan suara-suara yang didengar serta menirukan gerakan benda-benda alam tersebut.	Memberikan relaksasi pada anak, mengembangkan imajinasi anak, serta menstimulasi kreativitas pada anak.
8	Penutupan (30 menit)	Mandi, makan	Menutup serangkaian kegiatan yang telah dilakukan

1. Mengambar di atas pasir

Sesi ini merupakan sesi pembukaan yang akan dimulai dengan berdo'a, menyanyikan lagu dan membaca surat-surat pendek, kemudian membagi peserta menjadi beberapa kelompok dan mengajak peserta untuk menuju ke taman pasir dan meminta peserta untuk membuat pasir menjadi sebuah bentuk dengan menggunakan peralatan yang telah dipersiapkan.

a. Tujuan Kegiatan

Menstimulasi awal kreativitas yang dimiliki anak dengan menggunakan pasir, Sehingga diharapkan anak-anak tertarik untuk mengikuti kegiatan ini.

b. Waktu

20 menit

c. Peserta

Anak-anak usia 5-7 tahun dengan didampingi orang tua jarak jauh.

d. Peralatan yang Dibutuhkan

- Lembar daftar hadir

- Alat tulis
 - Stiker untuk nama dan usia peserta
 - Pasir
 - Nampan
 - Lembar observasi
- e. Prosedur
- Peserta menuju lokasi untuk taman pasir, serta langsung memakai stiker nama dan usia di dada peserta.
 - Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok
 - Peserta diberi pasir yang sudah diletakan diatas nampan.
 - Peserta diberi instruksi untuk membuat bentuk sesuka hati dengan bentuk dasar lingkaran dan membuat lingkaran tersebut menjadi sebuah objek.
 - Peserta diminta untuk menghentikan kegiatan ketika diberi aba-aba “selesai”.

2. Bermain Riang Asik “ Berisik”

Pada sesi ini akan dilakukan *ice breaking* “Berisik” yaitu bernyanyi riang asyik. Anak-anak akan diajak bernyanyi diiringi gitar dan ukulele, serta menari sesuai irama nyanyian yang dilakukan.

- a. Tujuan Kegiatan
Kegiatan ini bertujuan untuk merilekskan tubuh anak-anak, sehingga diharapkan anak-anak lebih siap untuk melakukan kegiatan selanjutnya.
- b. Waktu
15 menit
- c. Peserta
Anak-anak usia 5-7 tahun
- d. Peralatan yang Dibutuhkan
- Gitar dan ukulele
- e. Prosedur
- Anak-anak diminta untuk membuat lingkaran besar.
 - Lalu dipandu untuk bernyanyi dan menari bersama-sama.
 - Meminta beberapa anak yang ingin maju ke tengah lingkaran untuk memimpin teman-temannya bernyanyi dan menari.

3. Melukis di caping (topi petani)

Pada sesi ini, anak-anak akan diberi instruksi untuk melukis pada media caping (topi petani). Pot gerabah yang dilukis ini nantinya akan dijemur hingga catnya mengering dan boleh dibawa pulang ketika rangkaian kegiatan telah usai.

- a. Tujuan Kegiatan
Kegiatan ini dilakukan untuk menstimulus kreativitas anak melalui motorik halus. Melatih anak untuk sabar, serta menikmati proses dalam melukis.
- b. Waktu
30 menit
- c. Peserta

Anak-anak usia 5-7 tahun

d. Peralatan yang Dibutuhkan

- Caping (Topi Petani)
- Kuas
- Cat primer (warna putih)
- Pewarna (untuk memberi warna pada cat)
- Palet
- Alas koran
- Laptop dan pengeras suara (untuk memutar musik saat melukis)

e. Prosedur

- Anak-anak diinstruksikan untuk menempati alas koran yang telah disediakan.
- Membagikan kecap, kuas, palet, dan cat yang telah disiapkan.
- Memutar musik, lalu mendampingi anak-anak dalam kegiatan melukis.
- Menginstruksikan anak-anak untuk menulis nama didalam caping.
- Lalu mengeringkannya di bawah terik matahari.

f. Umpan Balik

Memberikan ulasan sederhana dari kegiatan melukis yang telah mereka dilakukan.

4. Membuat mainan tradisional dengan menggunakan pelepah pisang

Sesi ini akan diisi dengan bermain dengan menggunakan pelepah pisang, anak-anak akan diajak untuk membentuk, memotong dan merangkai pelepah pisang menjadi mainan seperti mobil-mobilan, perahu dll. Lalu anak-anak diajak untuk membentuk hidangan dari lumpur secara berkelompok.

a. Tujuan Kegiatan

Tujuan utama dari kegiatan ini yaitu untuk menstimulasi kreativitas anak dengan menggunakan pelepah pisang.

b. Waktu

15 menit

c. Peserta

Anak-anak usia 5-7 tahun

d. Peralatan yang Dibutuhkan

- Pelepah pisang
- Pisau atau cutter
- Benang tali
- Lidi

e. Prosedur

- Pada area bermain di siapkan terlebih dahulu mainan apa saja yang sekiranya bisa dibuat dari pelepah pisang, dan disiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk membuat mainan dari pelepah pisang.
- Lalu anak-anak diajak untuk membentuk, memotong dan merangkai pelepah pisang menjadi mainan

- Selanjutnya bersama kelompoknya, anak-anak diinstruksikan untuk mengumpulkan mainan apa saja yang dapat mereka buat dengan menggunakan. Entah itu mobil-mobilan, perahu, tembak-tembakan atau apapun yang bisa mereka buat.
- f. Umpan Balik
Setelah anak-anak selesai bermain dengan membuat mainan dengan menggunakan pelepah pisang, lalu meminta mereka diminta untuk bermain peran menggunakan mainan yang sudah mereka buat dengan menggunakan pelepah pisang. Saatnya untuk memberikan pujian untuk mereka karena hasil karya mereka yang terbuat dari pelepah pisang tersebut.

5. Bermain peran

Kegiatan ini anak-anak diajak untuk bermain peran menggunakan hasil karya mereka yang terbuat dari pelepah pisang.

- a. Tujuan Kegiatan
Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi kreativitas anak serta menumbuhkan kepercayaan diri dan memberikan anak memori yang menyenangkan ketika bermain di alam.
- b. Waktu
10 menit
- c. Peserta
Anak-anak usia 5-7 tahun dan orang tuanya.
- d. Peralatan yang Dibutuhkan
 - Mainan yang sudah dibuat dari pelepah pisang
- e. Prosedur
 - Anak-anak akan dikumpulkan bersama-sama dengan membawa mainan dari pelepah pisang yang sudah dibuatnya.
 - Anak akan diajak untuk bermain peran atau sandiwara secara bergantian dengan menggunakan mainan yang sudah dibuat dari pelepah pisang.
 - Memulai untuk bermain peran.
- f. Umpan Balik
Setelah anak berkumpul dengan kelompoknya, mereka diajak untuk saling bertukar peran.

6. Menggambar Bebas

Kegiatan ini anak-anak diajak untuk menggambar bebas sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak

- a. Tujuan Kegiatan
Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi kreativitas anak serta menumbuhkan daya ingat anak akan kegiatan-kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan memberikan anak memori yang menyenangkan ketika bermain di alam.
- b. Waktu
15 menit
- c. Peserta
Anak-anak usia 5-7 tahun dan orang tuanya.

- d. Peralatan yang Dibutuhkan
 - Buku gambar
 - Pensil Warna
- e. Prosedur
 - Anak-anak akan dikumpulkan bersama-sama dengan membawa buku gambar dan pensil warna
 - Anak diminta untuk mengambar apa saja yang mereka ingin buat sesuai dengan keinginan dan imajinasi mereka.
 - Setelah selesai meminta anak untuk mengumpulkan hasil karyanya

7. Penutupan

Sesi ini merupakan sesi terakhir dari seluruh rangkaian acara. Anak-anak diinstruksikan untuk membersihkan diri dan beristirahat.

- a. Tujuan Kegiatan

Tujuan utama dari sesi menutup serangkaian kegiatan yang telah dilakukan.
- b. Waktu

30 menit
- c. Peserta

Anak-anak usia 5-7 tahun dan orang tuanya.
- d. Peralatan yang Dibutuhkan
 - Konsumsi makan siang
 - Alat tulis
- e. Prosedur
 - Setelah bermain peran, mereka diinstruksikan untuk bersih diri.
 - Lalu beristirahat dan makan.
- f. Umpan Balik

Mengucapkan terima kasih kepada anak-anak dan orang tuanya. Serta menjelaskan secara singkat kepada orang tua terkait kegiatan yang dilakukan, bahwa kegiatan ini sangat penting untuk menstimulasi kreativitas anak. Kreativitas akan membuat anak-anak menjadi pribadi yang berkarakter sehingga tidak mudah terpengaruh oleh dunia luar. Anak-anak juga menjadi peka terhadap lingkungan sekitarnya dan anak akan memiliki inisiatif-inisiatif sendiri untuk melakukan hal-hal yang baik. Lalu memberi pesan kepada orang tua untuk tidak memaksakan anak untuk belajar dengan keras di sekolah karena dikhawatirkan anak menjadi stress dan imbasnya akan kembali kepada orang tua.

LAPORAN HASIL TRY OUT

MODUL PERMAINAN ALAM

Sebagai langkah awal untuk melakukan melakukan pengetesan dan pemberian perlakuan peneliti melakukan uji coba atau tryout terlebih dahulu sebagai langkah awal melakukan penelitian, peneliti melakukan tryout permainan alam yang telah dipersiapkan sebelumnya yaitu pada tanggal 27 november 2016 untuk mengetahui apakah jenis permainan alam yang diperoleh dalam modul sudah tepat dan sesuai untuk digunakan pada anak-anak usia dini dan juga untuk menentukan berapa lama durasi yang dibutuhkan untuk melakukan setiap permainan. Pada awalnya peneliti akan menggunakan 7 jenis permainan alam dengan memberikan waktu masing-masing 15-20 menit. Adapun jenis permainan alam yang mulanya akan di uji cobakan kepada kepada 20 anak TK Anak alam, Asrikaton, ABD-Shaleh, Pakis-Malang yang terdiri dari kelas TK besar A dan TK Besar B adalah bermain origami, bermain lempung, melukis di gerabah, menirukan suara-suara hewan yang terdengar sangat bermain dialam, menirukan suara hewan saat bermain dialam, menanam di gerabah, dan bermain bersama orang tua. Akan tetapi berdasarkan hasil try out yang telah dilakukan oleh peneliti, ada beberapa jenis permainan yang perlu diperbaiki prosedurnya, dikurangi waktunya, dan juga dikurangi jenis permainannya dan digantikan dengan permainan yang lain karena dianggap tidak mewakili jenis permainan yang akan diteliti.

Pada tanggal 3 desember 2016 permainan yang diujicobakan adalah permainan bermain *motionsand* sebagai pengganti lempung, membuat mainan yang terbuat dari pelepah pisang dan menggambar di pasir yang diujicobakan kepada anak-anak yang mengikuti kegiatan omah main . Pada Tryout kali ini peneliti tidak menerapkan bahan sesuai dengan yang tertera pada modul seperti lempung yang digantikan dengan menggunakan *motionsand* alasan peneliti menggunakan *motionsand* karena keterbatasan waktu untuk mencari lempung dan juga *motionsand* mudah dibentuk sama seperti lempung. Selanjutnya peneliti menguji cobakan permainan sesuai prosedur dan waktu yang telah ditentukan pada modul. Dari hasil observasi anak-anak mampu melakukan perintah yang minta oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti menambah waktu yang harusnya 15 menit menjadi 20 menit karena anak masih antusias untuk membuat bentuk dari *motionsand*. Dan pada saat membuat mainan dari pelpah pisang peneliti menguji cobakannya pada 5 orang anak saja karena pada saat kegiatan omah main itu hanya ada 5 orang anak tersebut yang memenuhi kriteria dalam penelitian meningkatkan kreativitas pada anak usia dini, awalnya anak bingung akan membuat apa dari pelepah pisang yang sudah di potong-potong tersebut akhirnya setelah peneliti memberikan contoh mainan yang sudah jadi pelepah pisang anak mulai memiliki ide untuk membuat bentuk-bentuk dengan menggunakan pelepah pisang, mereka mulai membentuk pelepah pisang menjadi orang, pesawat , sate-satean , dan juga tembak-tembakan dan mereka mulai berimajinasi dengan memainkan mainan yang mereka buat dari pelepah pisang tersebut. pada kegiatan bermain peran peneliti tidak perlu memberikan instruksi kepada anak karena

mereka bisa langsung memainkan peran dengan menggunakan mainan yang telah mereka buat dengan menggunakan pelepah pisang.

Awalnya untuk permainan menggambar diatas pasir peneliti tidak sengaja menguji cobakannya pada anak-anak yang bermain pasir di belakang rumah, awalnya mereka hanya memainkan pasir dengan lidi, ada juga yang membentuk pasir dengan menggunakan cetakan-cetakan dan membentuknya menjadi berbagai macam bentuk-bentuk dan sesekali ada anak yang menghancurkan bentuk-bentuk yang sudah dibuat oleh temannya dari pasir tersebut, kemudian peneliti mencoba untuk menguji cobakannya pada 4 orang anak tersebut dengan menggunakan prosedur yang sesuai dengan yang tertera pada modul dengan menyuruh mereka untuk mencoba menggambar diatas pasir dengan bentuk dasar lingkaran dan membuat lingkaran tersebut menjadi suatu bentuk atau objek yang mereka senangi, seperti anak beimajinasi membuat roda mobil, matahari, orang buah dan juga membuat bunga.

Berdasarkan hasil try out yang dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya anak-anak mampu melakukan sebagian besar permainan-permainan yang terdapat dalam modul permainan alam. Waktu yang telah ditetapkan dalam modul juga dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan intervensi. Setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan pada prosedur permainan juga jenis-jenis dari permainan alam yang akan dilakukan yang juga dianggap efektif oleh peneliti untuk digunakan sebagai perlakuan dalam penelitian nantinya adalah permainan menggambar diatas pasir, melukis dengan media gerabah, membuat mainan dari pelepah pisang dan juga bermain peran menggunakan mainan yang sudah mereka buat dari pelepah pisang.

Tabel 2.1. Pretest Kreativitas Figural (Kelompok Eksperimen)

Subjek	Kreativitas anak					Total skor
	Fluency/ Kelancaran	Flexibility/ keluwesan	Originaly/ Keaslian	Skor Bonus	Elaboration/ Keterperincian	
1	7	5	11	0	12	35
2	9	6	14	7	11	47
3	9	7	15	4	18	53
4	9	4	22	15	29	79
5	7	6	11	4	11	39
6	7	5	8	0	14	34
7	12	4	24	21	19	80
8	5	5	10	10	9	39
9	5	5	9	2	10	31
10	9	6	15	4	18	52

Tabel 2.2. Posttest Kreativitas Figural (Kelompok Eksperimen)

Subjek	Kreativitas anak					Total skor
	Fluency/ Kelancaran	Flexibility/ keluwesan	Originaly/ Keaslian	Skor Bonus	Elaboration/ Keterperincian	
1	11	7	22	2	32	74
2	9	7	17	9	11	53
3	10	6	18	9	17	60
4	25	14	17	14	25	95
5	12	9	23	4	21	69
6	25	4	33	4	25	91
7	15	3	26	11	19	74
8	10	8	24	12	18	72
9	16	12	26	9	24	87
10	10	8	17	9	19	63

Tabel 3.1. Pretest Kreativitas Figural (Kelompok Kontrol)

Subjek	Kreativitas anak					Total skor
	Fluency/ Kelancaran	Flexibility/ keluwesan	Originaly/ Keaslian	Skor Bonus	Elaboration/ Keterperincian	
1	8	7	7	4	19	45
2	6	6	6	2	12	32
3	5	5	6	4	12	32
4	4	4	7	2	6	23
5	9	8	13	2	23	55
6	8	7	10	4	18	47
7	6	6	5	2	19	38
8	5	5	6	4	6	26
9	5	5	11	2	12	35
10	5	6	8	4	12	35

Tabel 3.2 Post-test Kreativitas Figural (Kelompok Kontrol)

Subjek	Kreativitas anak					Total skor
	Fluency/ Kelancaran	Flexibility/ keluwesan	Originaly/ Keaslian	Skor Bonus	Elaboration/ Keterperincian	
1	9	8	14	2	26	59
2	8	7	13	6	23	57
3	8	8	14	0	21	51
4	10	7	9	4	15	45
5	11	10	26	4	10	61
6	10	8	18	4	23	63
7	11	6	16	4	26	63
8	8	8	9	4	12	41
9	11	8	18	6	22	65
10	7	7	6	2	27	49

Deskripsi data hasil observasi perlakuan permainan alam pada kelompok eksperimen

Dalam serangkaian pelaksanaan penelitian, peneliti juga melakukan pengamatan pada subjek, khususnya subjek pada kelompok eksperimen. Secara umum subjek terlihat antusias dalam mengikuti pelaksanaan penelitian. Pada pelaksanaan perlakuan permainan alam, sebagian besar subjek berusaha menyelesaikan tugas mereka dengan maksimal meskipun ada beberapa subjek yang terlihat masih menirukan temannya dalam membuat bentuk atau ide-ide baru.

Hasil observasi kegiatan perlakuan untuk masing-masing permainan alam pada kelompok eksperimen dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Membuat Bentuk dari Pasir

Subjek terlihat antusias mengikuti kegiatan bermain diatas pasir terlihat dari subjek selalu menanyakan “kak kapan kita main pasirnya?” pertanyaan itu sering diucapkan oleh subjek saat awal pembukaan sebelum kegiatan intervensi dimulai. Pada saat kegiatan menggambar diatas pasir subjek terlihat senang , mereka mengatakan bahwa ini adalah pertama kalinya mereka menggambar diatas pasir karna sebelumnya ketika mereka menggambar itu dilakukan di kertas atau dibuku gambar. Saat kegiatan berlangsung subjek menggambar berbagai macam bentuk dengan bentuk dasar lingkaran yang akan mereka bentuk menjadi sebuah objek, ada beberapa subjek yang langsung mengambarkan sesuatu pada pasirnya dan ada juga subjek yang melihat dan mencontoh gambar yang dibuat oleh temannya.

Adapun hasil observasi tersebut yang dapat disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Hasil Observasi Bermain Pasir

Jenis Permainan alam membuat bentuk dari pasir dan Tujuannya	Hasil Observasi	Analisa Kegiatan
Membuat bentuk dari pasir Tujuan: a. Untuk mengembangkan imajinasi anak b. Melatih keterampilan motorik halus c. Melatih ketekunan d. Untuk memperoleh	Subjek antusias mengikuti permainan menggambar diatas pasir, sehingga membuat suasana menjadi ramai karena saling tertawa dan bercerita Membuat bentuk-bentuk sesuka hati dengan menggunakan	Sebagian besar tujuan dari permainan menggambar diatas pasir dapat tercapai, subjek memperoleh kegembiraan dan kepuasan karena subjek terlihat antusias, suasana yang ramai. Subjek juga dapat melatih keterampilan motorik

kegembiraan	lingkaran sebagai dasar dan membuat lingkaran tersebut menjadi sebuah objek	halus, mengembangkan imajinasi dan ketekunannya serta merupakan ransangan bagi kreativitas subjek dengan membuat gambar dengan bahan dasar lingkaran yang akan digambar menjadi sebuah objek
-------------	---	--

b. Bermain Riang Asik “ Berisik”

Pada kegiatan Bermain riang asik “berisik” subjek terlihat antusias dalam mengikuti gerakan-gerakan yang dicontohkan oleh peneliti, mereka mencoba berulang-ulang hingga subjek bisa menghafalkan gerakan yang diiringi dengan nyanyian music pada sesi ini ada salah seorang subjek yang mengajarkan dan memimpin teman-temannya untuk mengikuti gerakan dan nyanyian yang diajarkan di sekolah subjek.

Adapun hasil observasi tersebut yang dapat disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Hasil Observasi Perlakuan Bermain Riang dan Asik

Jenis Permainan alam Berisik dan Tujuannya	Hasil Observasi	Analisa Kegiatan
Bermain Riang Asik “Berisik” Tujuan: a. Merileksasikan dan mengkondisikan subjek agar siap untuk melakukan kegiatan selanjutnya b. Membuat subjek focus dan bersemangat	Ketika kegiatan bermain riang asik “berisik” subjek terlihat antusias dan bersemangat terlihat dari perhatian subjek yang terfokus pada saat kakak-kakak memberikan instruksi gerakan yang diiringi dengan lagu	Dari kegiatan bermain riang asik “berisik” semua tujuan dapat tercapai dengan subjek dapat terkondisikan dan mulai dapat diatur lagi. Subjek juga dapat fokus kembali pada kegiatan apa yang akan dilakukan terlihat dari antusias dan perhatian mereka saat dicontohkan gerakan yang kemudian diiringi dengan menyanyikan lagunya mereka bersemangat untuk melakukannya

c. Melukis di gerabah

Melukis dengan media gerabah ini membuat subjek senang karena pada permainan ini subjek diminta untuk membuat gambar atau apapun dengan menggunakan cat warna, pada permainan ini subjek terlihat antusias dan

juga terlihat adanya kerjasama yang baik dari masing-masing subjek. Dan hasil yang didapatkan oleh subek pun berbeda-beda karena dalam proses melukis ini subjek banyak melakukan pencampuran warna sehingga warna yang dihasilkan berbeda-beda antara subjek satu dengan subjek yang lainnya, tetapi kebanyakan subjek tidak menggambarkan sesuatu melainkan hanya mewarna gerabahnya.

Adapun hasil observasi tersebut yang dapat disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3 Hasil Observasi Melukis di Gerabah

Jenis Permainan alam Melukis di gerabah dan Tujuannya	Hasil Observasi	Analisa Kegiatan
<p>Melukis di gerabah</p> <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Melatih keterampilan motorik halus Untuk mengembangkan imajinasi anak Rangsangan bagi kreativitas Melatih ketekunan subjek 	<p>Subjek antusias mengikuti kegiatan melukis di atas gerabah, sehingga membuat suasana menjadi ramai karena subjek saling menanyakan pada temannya apa yang akan mereka gambar dan apa yang sedang mereka gambar.</p> <p>Membuat hiasan-hiasan yang mereka buat sesuka hati mereka</p>	<p>Sebagian besar tujuan dari permainan melukis di gerabah dapat tercapai, subjek dapat mengembangkan imajinasinya dan ketekunan subjek dengan melukis diatas gerabah terlihat dari bagaimana subjek mencampur-campur warna yang diberikan sehingga dapat menghasilkan warna lain yang berbeda selain itu hal ini juga dapat melatih keterampilan halusnya serta mampu merangsang kreativitas subjek dalam menentukan warna untuk menghias gerabahnya</p>

d. Membuat mainan tradisional dengan menggunakan pelepah pisang

Subjek terlihat antusias mengikuti kegiatan membuat mainan yang terbuat dari pelepah pisang terlihat subjek pada berebut untuk mendapatkan pelepah pisang yang sudah disiapkan sebelumnya, pada permainan ini subjek membuat mainan yang bermacam-macam ada yang membuat pesawat-pesawat, tembak-tembakan, sate-satean, rumah-rumahan, taman , tank. Dan dari kegiatan membuat mainan yang terbuat dari pelepah pisang ini terlihat adanya kerja sama yang baik dari masing-masing subjek terlihat dari subek yang mau saling memberikan pelepah pisang yang sudah tidak subjek gunakan lagi.

Adapun hasil observasi tersebut yang dapat disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Hasil Observasi Perlakuan Membuat Mainan dari Pelepah Pisang

Jenis Permainan alam Membuat mainan dari pelepah pisang dan Tujuannya	Hasil Observasi	Analisa Kegiatan
<p>Membuat mainan tradisional dengan menggunakan pelepah pisang</p> <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Untuk mengembangkan imajinasi anak Melatih keterampilan motorik halus Menstimulasi keterampilan subjek 	<p>Subjek antusias mengikuti permainan membuat mainan dari pelepah pisang sehingga membuat suasana bermain menjadi ramai karena subjek pada berebut ingin segera mendapatkan pelepah pisang</p> <p>Membuat berbagai bentuk-bentuk yang mereka inginkan dengan menggunakan bahan dasar pelepah pisang membuat mereka senang dan bergembira karena mereka dapat membuat mainan yang akan mereka inginkan sendiri</p>	<p>Dari kegiatan membuat mainan dari pelepah pisang sebagian besar tujuan dapat tercapai dengan baik. Subjek dapat mengembangkan imajinasi dan dapat menstimulasi keterampilan subjek dengan bagaimana cara mereka dapat membuat sesuatu dari pelepah pisang yang awalnya tidak berbentuk menjadi sebuah bentuk yang dapat mereka gunakan untuk bermain.</p> <p>Selain itu kegiatan permainan membuat mainan menggunakan pelepah pisang juga dapat melatih keterampilan motorik halus anak yang mana dalam kegiatan ini juga peneliti dapat melihat kreativitas subjek dari mainan yang dibuat oleh subjek dengan menggunakan pelepah pisang</p>

e. Bermain peran

Subjek terlihat antusias melakukan permainan ini terlihat dari adanya kerja sama yang baik dari masing-masing subjek seperti mereka ada yang memainkan peran sebagai pedangan dan pembeli, seorang pilot, nahkoda, tentara, polis, mereka memerankannya langsung tanpa adanya arahan atau

instruksi dari peneliti, kegiatan permainan ini menjadi ramai karna mereka melakukannya dengan imajinasi pemikiran mereka sendiri sehingga membuat mereka bermain dengan senang.

Adapun hasil observasi tersebut yang dapat disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.5 Hasil Observasi Perlakuan Bermain Peran

Jenis Permainan alam Bermain Peran dan Tujuannya	Hasil Observasi	Analisa Kegiatan
<p>Bermain peran</p> <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan Imanjinasi anak Menstimulus kreativitas subjek Memperoleh kebahagiaan 	<p>Dari kegiatan bermain peran ini peneliti tidak memberikan instruksi apapun kepada subjek, dari permainan ini subjek terlihat antusias dan senang melakukannya.</p> <p>Memainkan sesuatu yang dibuat sendiri oleh subjek memiliki suatu kepuasan tersendiri bagi subjek hal ini terlihat dari subjek yang bangga menunjukkan hasil karyanya kepada peneliti dan rekan-rekan yang lain dan menunjukkan pula pada teman-temannya.</p>	<p>Sebagian besar tujuan dari permainan bermain peran ini dapat tercapai dengan baik, karena pada permainan ini mampu mengembangkan imajinasi subjek dan juga mampu menstimulus kreativitas subjek hal ini terlihat dari antusias subjek dalam memainkan mainan yang dibuatnya tanpa adanya instruksi yang diberikan oleh peneliti .</p> <p>Selain itu tercapainya kebahagiaan subjek saat memainkan hasil karyanya yang terbuat dari pelepah pisang</p>

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pre_test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,692	1	18	,210

ANOVA

Pre_test

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1735,943	1	1735,943	1,401	,252
Within Groups	22307,591	18	1239,311		
Total	24043,534	19			

Hasil pretest Z-score dan T-score kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

		ZFlexibility	ZOriginality	ZSkor_Bonus	ZElaborasi	Total_Skor	Kelompok	T_Fluency	T_flexibility	T_Originality	T_SkorBonus	T_Elaborasi	Total_Tscore
1	6	-,37720	,08476	-,97159	-,32435	,0	Eksperimen	49,27	46,23	50,85	40,28	46,76	233,39
2	1	,44578	,69502	,51229	-,49733	124,5	Eksperimen	57,98	54,46	56,95	55,12	45,03	214,42
3	1	1,26877	,89843	-,12366	,71356	126,8	Eksperimen	57,98	62,69	58,98	48,76	57,14	285,55
4	1	-1,20018	2,32237	2,20815	2,61639	594,6	Eksperimen	57,98	38,00	73,22	72,08	76,16	317,44
5	6	,44578	,08476	-,12366	-,49733	,0	Eksperimen	49,27	54,46	50,85	48,76	45,03	248,37
6	6	-,37720	-,52550	-,97159	,02162	,0	Eksperimen	49,27	46,23	44,75	40,28	50,22	230,75
7	6	-1,20018	2,72921	3,48004	,88654	711,3	Eksperimen	71,04	38,00	77,29	84,80	58,87	330,00
8	4	-,37720	-,11866	1,14824	-,84330	114,8	Eksperimen	40,57	46,23	48,81	61,48	41,57	238,66
9	4	-,37720	-,32208	-,54762	-,67031	102,0	Eksperimen	40,57	46,23	46,78	44,52	43,30	221,04
10	1	,44578	,89843	-,12366	-,15136	104,6	Eksperimen	57,98	54,46	58,98	48,76	48,49	268,67
11	2	1,26877	-,72892	-,12366	,88654	126,8	Kontrol	53,63	62,69	42,71	48,76	58,87	266,66
12	5	,44578	-,93234	-,54762	-,32435	,0	Kontrol	44,92	54,46	40,68	44,52	46,76	231,34
13	4	-,37720	-,93234	-,12366	-,32435	,0	Kontrol	40,57	46,23	40,68	48,76	46,76	223,00
14	2	-1,20018	-,72892	-,54762	-1,36225	-394,0	Kontrol	36,21	38,00	42,71	44,52	36,38	197,82
15	1	2,09175	,49160	-,54762	1,57848	367,0	Kontrol	57,98	70,92	54,92	44,52	65,78	294,12
16	2	1,26877	-,11866	-,12366	,71356	126,8	Kontrol	53,63	62,69	48,81	48,76	57,14	271,03
17	5	,44578	-1,13576	-,54762	,88654	-113,0	Kontrol	44,92	54,46	38,64	44,52	58,87	241,41
18	4	-,37720	-,93234	-,12366	-1,36225	-136,0	Kontrol	40,57	46,23	40,68	48,76	36,38	212,62
19	4	-,37720	,08476	-,54762	-,32435	,0	Kontrol	40,57	46,23	50,85	44,52	46,76	228,93
20	4	,44578	-,52550	-,12366	-,32435	,0	Kontrol	40,57	54,46	44,75	48,76	46,76	235,03

Hasil Post-test Z-score dan T-score kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

	ZFluency	ZFlexibility	ZOriginality	ZSkor_Bonus	ZElaborasi	Total_Skor	Kelompok	T_Fluency	T_Flexibility	T_Originality	T_SkorBonus	T_Elaborasi	Total_Tscore
1	-,06871	-,19450	,68298	-,96271	1,42036	142036,0	Eksperimen	49,31	48,06	56,83	40,37	64,20	258,77
2	-,48096	-,19450	-,03595	,96271	-1,66525	-166525,0	Eksperimen	45,19	48,06	49,64	59,63	33,35	235,87
3	-,27483	-,58349	,10784	,96271	-,78365	113403,0	Eksperimen	47,25	44,17	51,08	59,63	42,16	244,29
4	2,81705	2,52846	-,03595	2,33801	,39182	768352,0	Eksperimen	78,17	75,28	49,64	73,38	53,92	330,39
5	,13742	,58349	,82676	-,41259	-,19591	,0	Eksperimen	51,37	55,83	58,27	45,87	48,04	259,38
6	2,81705	-1,36148	2,26462	-,41259	,39182	372019,0	Eksperimen	78,17	36,39	72,65	45,87	53,92	287,00
7	,75579	-1,75047	1,25812	1,51283	-,48978	102048,0	Eksperimen	57,56	32,50	62,58	65,13	45,10	262,87
8	-,27483	,19450	,97055	1,78789	-,63671	178789,0	Eksperimen	47,25	51,94	59,71	67,88	43,63	270,41
9	,96192	1,75047	1,25812	,96271	,24489	300859,0	Eksperimen	59,62	67,50	62,58	59,63	52,45	301,78
10	-,27483	,19450	-,03595	,96271	-,48978	134735,0	Eksperimen	47,25	51,94	49,64	59,63	45,10	253,56
11	-,48096	,19450	-,46730	-,96271	,53876	245632,0	Kontrol	45,19	51,94	45,33	40,37	55,39	238,22
12	-,68708	-,19450	-,61109	,13753	,09796	,0	Kontrol	43,13	48,06	43,89	51,38	50,98	237,44
13	-,68708	,19450	-,46730	-1,51283	-,19591	-151283,0	Kontrol	43,13	51,94	45,33	34,87	48,04	223,31
14	-,27483	-,19450	-1,18623	-,41259	-1,07751	-226374,0	Kontrol	47,25	48,06	38,14	45,87	39,22	218,54
15	-,06871	,97248	1,25812	-,41259	1,12649	238461,0	Kontrol	49,31	59,72	62,58	45,87	61,26	278,74
16	-,27483	,19450	,10784	-,41259	,83262	,0	Kontrol	47,25	51,94	51,08	45,87	58,33	254,47
17	-,06871	-,58349	-,17973	-,41259	2,00809	200809,0	Kontrol	49,31	44,17	48,20	45,87	70,08	257,63
18	-,68708	,19450	-1,18623	-,41259	-1,51831	-270454,0	Kontrol	43,13	51,94	38,14	45,87	34,82	213,06
19	-,06871	,19450	,10784	,13753	1,42036	142036,0	Kontrol	49,31	51,94	51,08	51,38	64,20	267,91
20	-,89321	-,19450	-1,61758	-,96271	,68569	-161758,0	Kontrol	41,07	48,06	33,82	40,37	56,86	220,18

Output Pretest Independent Sample T-Test

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre_test	1	10	258,8290	40,36409	12,76425
	2	10	240,1960	29,14381	9,21608

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pre_test	Equal variances assumed	1,692	,210	1,184	18	,252	18,63300	15,74364	-14,44315	51,70915
	Equal variances not assumed			1,184	16,378	,253	18,63300	15,74364	-14,67945	51,94545

Output Post-test Independent Sample T-Test

[DataSet12]

Group Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post_test 1	10	270,4320	28,53865	9,02471
2	10	240,9500	22,75066	7,19439

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower Upper
Post_test	Equal variances assumed	,161	,693	2,554	18	,020	29,48200	11,54144	5,23434 53,72966
	Equal variances not assumed			2,554	17,148	,020	29,48200	11,54144	5,14773 53,81627

Output uji paired pretes-posttes (eksperimen)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	258,8290	10	40,36409	12,76425
	Sesudah	270,4320	10	28,53865	9,02471

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	10	,232	,518

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-11,60300	43,68458	13,81428	-42,85307	19,64707	-,840	9	,423

Output uji paired pretes-posttes (kontrol)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	240,1960	10	29,14381	9,21608
	Sesudah	234,9500	10	19,64783	6,21319

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	10	,909	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Sebelum - Sesudah	5,24600	13,93268	4,40590	-4,72084	15,21284	1,191	9	,264

DOKUMENTASI

